

# TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS

AS SEGA



¡Prepara  
tu consola!

**SONIC SPINBALL**

**HOOK CD**

**ZOO**

**CHUCK ROCK CD**

**VIRTUAL PINBALL**

**DESERT STRIKE**

**MEGAPREVIEWS**

**ETERNAL  
CHAMPIONS**

**MC DONALD**

**REN & STIMPY**

**DR. ROBOTNIK**



**Desafiamos a los  
mejores juegos**

**STREET FIGHTER II**

**ROCKET KNIGHT**



**E.A. Soccer, Sensible Soccer, Pelé...**

# ¡¡CAMPEONES!!



# ¿POR QUÉ MEJOR CONSO

**MEGA DRIVE  
LO TIENE TODO EN  
SUPER TITULOS...**

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo. Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos superlanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.

Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula 160 imágenes por segun-

do! Imagínate, lo normal son 24. Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, tu espada te abrirá el camino!

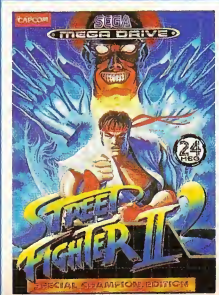
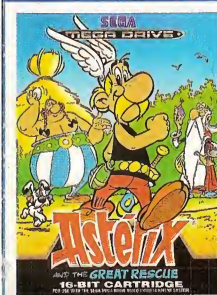
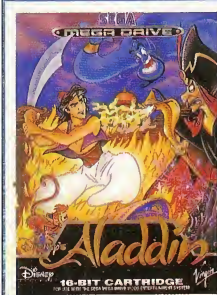
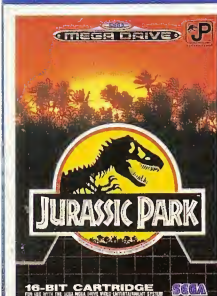
No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesamiento de tu MEGA DRIVE, 7,6 MHZ. Inigualable.

Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que

Hasta los movimientos de los saños han pasado por laboratorio. ¡¡Llévate fuerte en millones de años!! Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!



Unigra



si alucinaste con las fases de "pinball" con las que

siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!

Y por si fuera poco ¡opción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡preparate a sentirlos! Los 320x224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.

Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!! ¡¡velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.

**24 MEGAS ENTRAN  
EN JUEGO...**

**24  
MEGAS**

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo





# LA DRIVE ES LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megs. Otra dimensión de lucha.

Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megs como "ETERNAL CHAMPIONS."



## PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo. Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:



GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.



## ...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips...

¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.

## CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC", el juego más premiado de la historia.



LA LEY DEL MAS FUERTE



**Edita: HOBBY PRESS, S.A.**

**Presidente:**

María Andrión

**Consejero Delegado:**

José Ignacio Gómez - Centurión

**Director Editorial:**

Domingo Gómez

**Director:**

Amalio Gómez

**Directora de Arte:**

Susana Lurguie

**Redactor Jefe:**

J. Carlos García Díaz

**Redacción:**

Pilar Glez. Manjavacas

Francisco Javier Bautista Martín

José C. Romero (Traducciones)

**Diseño y Autoedición:**

Dimas F. Gorostazu, María Alba

**Secretaría de Redacción:**

Ana María Torremocha

**Fotografía:**

Luis Covaleta

**Colaboradores:**

Javier Abad Martínez,

A. Dos Santos, José A. Gallego

**Directora Comercial:**

Mamen Perera

**Coordinación de Producción:**

Lola Blanco

**Director de Administración:**

José Ángel Jiménez

**Departamento de Circulación:**

Paulino Blanco

**Departamento de**

**suscripciones:**

Cristina del Río,

M. del Mar Calzada

**Redacción, Administración y**

**Publicidad:**

C/ De los Ciruelos nº 4. 28700

San Sebastián de los Reyes

(Madrid) España

Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

**Pedidos y Suscripciones:**

Tel.: 654 84 19 / 654 72 18

**Distribución:**

COEDIS, S.A.

Tel.: (93) 680 03 60

**Imprime:**

ALTAMIRA Cir. de Barcelona

Km. 11,200 28022 Madrid.

España

**Depósito Legal:**

M-2108- 1993

**TODOSEGA**

no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Esta revista se imprime en Papel Ecológico blanqueado sin cloro.

# SUMARIO

## 8 NOTICIAS .....

## 18 WORK IN PROGRESS .....

Este mes estrenamos una nueva sección en la explicaremos el proceso de elaboración de juegos que, sin duda, serán grandes éxitos. El comienzo, total, «Prince of Persia» para MD.

## 22 MEGA PREVIEWS .....

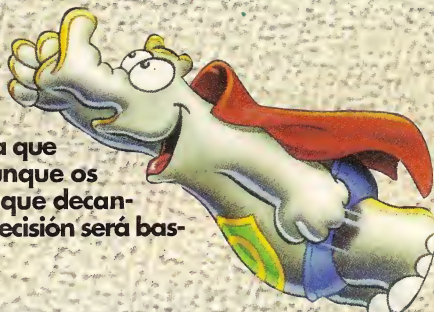
Cada vez más y más grandes. Así son las previews en To-doSega. Pasad, pasad y ved lo que os proponemos para los próximos meses...

## 30 REPORTAJE FÚTBOL .....

Os contamos en estas páginas lo mejor que se ha hecho en fútbol hasta el momento para las consolas Sega. Entre los juegos más destacables figuran el «Sensible Soccer», «EA Soccer» y «Pelé». ¿Queréis descubrir los demás?

## 40 NOVEDADES .....

Buenos, bonitos y divertidos. ¿O qué esperabais? Os comentamos lo esencial de 18 juegos, a cual más fantástico y novedoso, para que sepáis a qué ateneros. Aunque os aseguramos que si tenéis que decantaros por alguno, vuestra decisión será bastante complicadilla.



**SONIC SPINBALL ..... 40**

**MORTAL KOMBAT ..... 44**

**HOOK ..... 48**

**LETHAL ENFORCERS ..... 52**

**OTTIFANTS ..... 54**

**ZOOL ..... 56**

**CHUCK ROCK ..... 58**

**PGA TOUR GOLF ..... 62**

**MASTER COMBAT ..... 66**

**PUGGSY ..... 68**

**VIRTUAL PINBALL ..... 70**

**ROBO. VS TERMIN. 72**





NHL 94 .....	74
GODS .....	76
WIZ 'N LIZ .....	78
DESERT STRIKE ....	80
BASEBALL 2020 ....	82
CORRECAMINOS ....	84



## 86 LO MÁS SEGA .....

Son tantos los éxitos de Sega que nos hemos visto obligados a aumentar nuestras listas, pero comprobad por vosotros mismos lo nuevo de «Lo más Sega».

## 88 TRUCOS .....

### GUÍAS DE TRUCOS

Este mes os ofrecemos dos guías auténticamente de excepción. Por un lado conoceréis los golpes especiales de los doce luchadores de "Street

Fighter II" y por otro el genial juego "Rocket Knight Adventures"

dejará de tener secretos para vosotros, al menos las cuatro primeras fases...



ROCKET KNIGHT .....	94
STREET FIGHTER II .....	104

## 112 GRAFFITI .....

¿Sabéis ya si vuestros dibujos han salido publicados? Vamos, ¿a qué estáis esperando para ir a comprobarlo?

## 118 SEGUNDA MANO .....

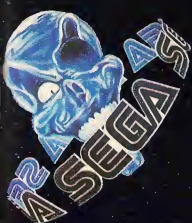
## ¡QUE NO NOS FALTE DE NADA!

Sega se ha propuesto no darnos ni un segundo de respiro. Y lo está consiguiendo... ¡vaya si lo está consiguiendo! De momento, este mes se nos presentan un montón de juegos que, de cara a las cercanas fechas navideñas, nos van a poner las cosas más que difíciles a la hora de elegir el juego a comprar. Porque la lista se las trae: Sonic Spinball, Otifants, Zool o Virtual Pinball para Mega Drive, Moratal Kombat y Desert Strike para Master, F-1 para Game Gear, Chuck Rock y Hook para Mega CD... y todo eso sin contar con los alucinantes juegos de fútbol que se nos avecinan: Sensible Soccer, Pelé, E.A. Soccer... en fin, una auténtica pasada de calidad consolera.

Pero por si aún la marcha de la multinacional nipona os parece escasa, aquí está TodoSega para imprimirle más ritmo a la cosa: previews de lo que serán los títulos más alucinantes de los próximos meses -atentos a Eternal Champions, que va a romper con todo-, las mejores guías de trucos para dos auténticos juegazos: Street Fighter II y Rocket Knight Adventures, las últimas noticias del mundillo, los dibujos más simpáticos...

Como véis, este mes a Sega, a TodoSega, tampoco le falta de nada.



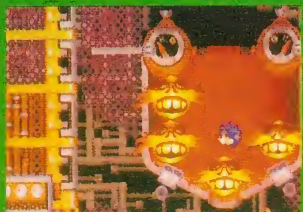
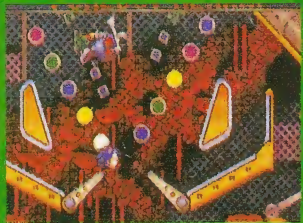


# SONIC

## TODO UN HEROE PO

¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se ha visto en una Videoconsola, ataca de nuevo. Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestras consolas con más sorpresas que nunca. Nuevos movimientos, nuevas

### SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL



Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.



MEGA DRIVE

### SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

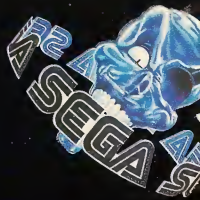


Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!

MASTER  
SYSTEM II  
GAME GEAR







# OR PARTIDA TRIPLE

armas, nuevos enemigos (incluido un doble cibernético)

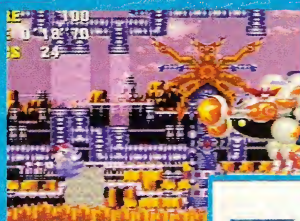
y... ¡Hasta una novia que le hará perder la cabeza! ¡Hazte el héroe!

Lánzate a la aventura con SONIC.

La Leyenda continúa.

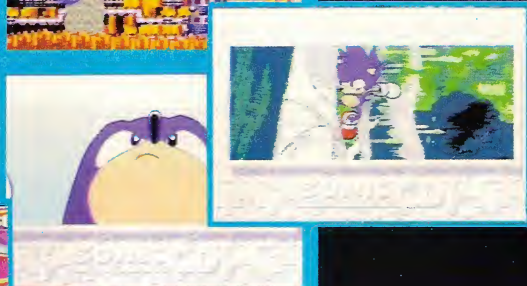
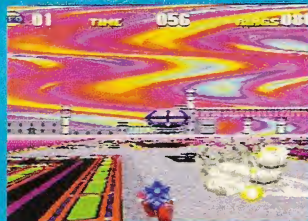


MEGA CD



Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.

¡Más espectacular, imposible!!  
Enfrentate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!



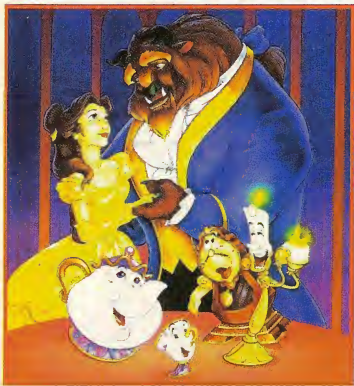
SEGA  
LA LEY DEL MAS FUER



# SEGA EN VIVO

## SUNSOFT ROMPE EL HECHIZO

**L**a «Bella y la Bestia», la película de dibujos animados más cautivadora de todos los tiempos, estará muy pronto disponible en videojuego. El autor de tan genial idea es **Sunsoft** y los beneficiados serán los usuarios de **Mega Drive**. La novedad reside, además, en que su llegada al mundo del videojuego será por duplicado. Por un lado, «**Beauty and the Beast: Belle Quest**» y, por otro, «**Beauty and the Beast: Roar the Beast**». En el primero, el jugador (Bella) deberá encontrar al padre desaparecido. La historia se desarrolla a través de distintos escenarios en los que Bella podrá suplicar ayuda. En el segundo juego, la bestia debe encontrar el secreto



que le transforme de nuevo en hombre, y, de paso, reclutar gente que le saque de su apuro. Aunque los dos juegos arrancan de la misma historia, hay diferencias: El juego de la bestia es **más rápido**, los efectos sonoros son más feos y los escenarios están presididos por una **mayor oscuridad**, a diferencia de la **luz y la sensación de frescor** que se aprecia en el juego de la Bella.

## EA presenta «F117 Night Storm» NUEVOS AIRES DE GUERRA

**E**lectronic Arts ha anunciado para el próximo mes de **diciembre** el lanzamiento de «**F117 Night Storm**» para **Mega Drive**, un nuevo simulador de vuelo que pretende ser el avión de combate más sofisticado del mundo. Gracias a él, los amantes de las operaciones militares podrán visitar y actuar sobre las áreas beligerantes de la tierra. Con este planteamiento como base, la campaña comienza con un entrenamiento en el desierto de Nevada, donde el jugador se preparará para **diferentes misiones** en territorios tan peligrosos y candentes como **Libia, Cuba o el Golfo Pérsico**. El sofisticado aparato consta de armas

muy perfeccionadas militarmente hablando, pero esperamos a tener el cartucho en nuestras manos para daros una información más detallada. De momento, manteneos alerta porque llegan aires de guerra.



## De la mano de Drosoft NUEVO PAD PROGRAMABLE, EL MEJOR APRENDIZAJE

**N**ingún enemigo, ni siquiera los de final de fase, podrá resistirse a la última revolución de Sega. Se trata del Pad Programable o **SG Programpad de QJ**, diseñado exclusivamente para la nueva generación de juegos para Mega Drive. Además de permitirnos una visión a cámara lenta, un disparo automático, el uso de un joypad de ocho direcciones y un soporte especial de seis botones, el nuevo pad incluye la **posibilidad de programación**. Esto quiere decir que podéis programar en un solo botón una secuencia de movimientos, que antes hayáis aprendido a ejecutar, así que, una vez grabada

esa acción, podréis utilizarla cuantas veces queráis. Y eso es sólo un adelanto de lo que es capaz de hacer el nuevo pad programable de Sega. Para aquellos que estéis deseando haceros con uno, os diremos que su precio es de **8.990 pesetas**. ¡Felicidades a los afortunados poseedores del joypad!







# STREET FIGHTER II™

**SPECIAL CHAMPION EDITION**



**24**

**MEGAS**

SEGA  
**MEGA DRIVE**

## PON EL TURBO A TUS PUÑOS

Además de Turbo... ¡Champion Edition!

La versión más demoledora de un Juego Legendario. ¡¡ 24 MEGAS !! en tu poder para llevar tu Mega-Drive al límite de la diversión. ¡ No hay otra consola capaz de resistirlo !.

Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido. ¡ Es la gran pasada ! hasta se han retocado los caracteres gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.

Píllatelo por separado o con el

además, una aventura del

Por cierto, recuerda que la

la nueva generación de

¿Aún no lo tienes?

nuevo Pack MEGA- DRIVE que incluye  
incomparable SONIC.

MEGA-DRIVE es tu única vía de acceso a  
Videojuegos: MEGA CD.



**SEGA**

LA LEY DEL MAS FUERTE



## Sorprendente «Lost Vikings» para Mega Drive **LA UNIÓN HACE LA FUERZA**



¡ Sorpresa Virgin! Una de las obras cumbres de Interplay, «**Lost Vikings**», será editada en **Mega Drive** a principios de 1994.

Virgin, que se ha hecho con los derechos de esta compañía -recordad «Robocop Vs Terminator»-, será la encargada de poner en la calle este «inteligente» cartucho a través de Sega en España. «Lost Vikings» narra la aventura de tres astutos vikingos que se han **perdido en el tiempo**, tras un bonito día de caza, y deben

hacer lo posible por regresar a casa. Cada uno de los tres especímenes cuenta con **poderes** diferentes y han de hacer lo posible por ayudarse (vale abrirse camino) para salir con vida de los diferentes atolladeros. La cosa va de **pensar, recoger objetos**, utilizarlos con cierta vista y no rendirse jamás. Gráficos súper graciosos y una animación bastante lograda completan técnicamente lo que seguro será una pasada marca Interplay.



**D**esde que saltó a la palestra hace escasos meses en U.S.A., millones de apasionados por Mega Drive claman a voces por uno de ellos. «**Activator**», el periférico que os presentábamos hace poco y que como sabréis está a la vanguardia en pads de control, sigue subiendo como la espuma gracias sobre todo a los juegos que se están incorporando a su sistema.

Por si acaso no lo sabéis, aunque

## Tras un buen estreno en los Estados Unidos **"ACTIVATOR", EL PERIFÉRICO DE MODA**

bien lo dudamos, este artilugio de ciencia ficción consiste en un pentágono que se coloca en el suelo y necesita la colaboración de una persona que se sitúa en su interior. El truco está en que **cada movimiento** que lleve a cabo ese jugador **se reflejará en pantalla** con inusitado realismo y admiración. Esto permite que determinados juegos, sobre todo los de lucha, cobren una nueva dimensión sobrepasando cualquier límite creíble.

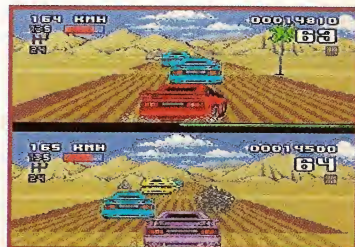
Respecto a los juegos que se han

diseñado para Activator podríamos citar «Mortal Kombat», «Streets of Rage II», «Eternal Champions», «Street Fighter II Special Champion Edition» y «Greatest Heavyweight». Como veréis, todos son perfecta excusa para hacerse con un Activator. Aunque si creáis que jamás iba a llegar a nuestro país, pues ya podéis empezar a albergar esperanzas porque nos han confirmado que el año que viene, no se sabe bien cuándo, estará disponible en nuestro país. Paciencia, hombre, que todo llegará.

## **LOTUS II, Y A CORRER**

**F**ino, muy fino han hilado los chicos de Magnetic Fields para llevar a cabo la segunda parte del genial «Lotus» en **Mega Drive**, que estará en la calle durante las **Navidades**. Bajo la tutela de Electronic Arts, el grupo que llevó a cabo todo los juegos «Lotus» se ha decantado esta vez por un cartucho excelente con la posibilidad de diseñar nuestros propios circuitos mediante el sistema **RECS**.

Por si fuera poco, «Lotus II» añade a la emoción de correr, la oportunidad de disfrutar a pares del campeonato. Y para elegir, un total de tres estupendos Lotus (Elan, Esprit, ...) con los que dar marcha al cuentakilómetros.



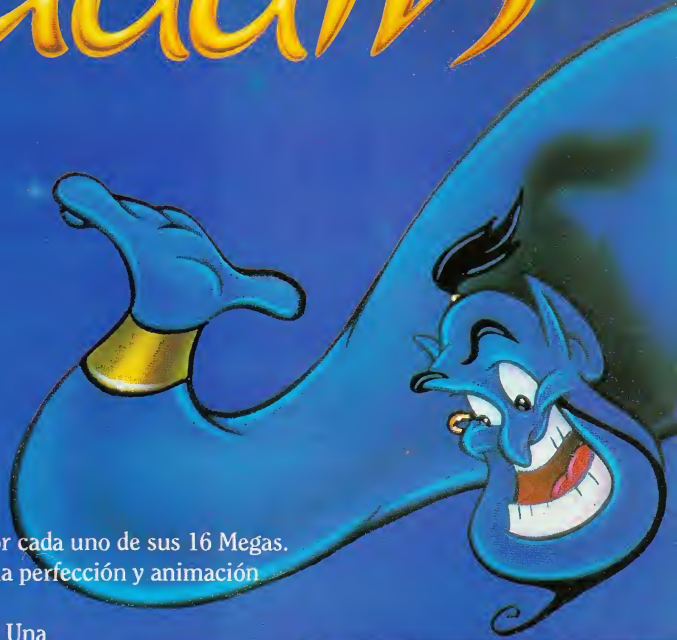
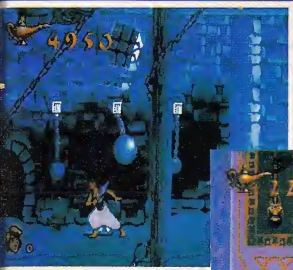




# GENIAL



## Disney's Aladdin



Toda la magia de Walt Disney rebosa por cada uno de sus 16 Megs. Acción vertiginosa, gráficos que rozan la perfección y animación sencillamente GENIAL, realizada por...

¡¡Artistas del propio equipo de Disney!! Una aventura sin precedentes en el videojuego. Sólo tu MEGA DRIVE es capaz de llevarla al límite de la acción. Movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!!

frente a las 24 de una animación normal. Son dibujos animados vivos y tú eres uno de ellos.

Apúntate al estreno más esperado de la temporada. ¡Te harás el amo!



ESTRENO INMINENTE:  
EN MASTER SYSTEM II  
Y GAME GEAR

**SEGA**  
LA LEY DEL MAS FUERTE



**«Dune», en Mega Drive, será su primera batalla**

**WESTWOOD, AL ATAQUE**

**H**asta Las Vegas nos llevaron los chicos de Westwood Studios para presentarnos un suculentito cartucho de Mega Drive que seguro hará las delicias de los aficionados a las grandes aventuras. Entre casinos, desierto y muchas niñas bonitas, los chicos de Westwood, una pequeña compañía englobada en la multinacional

Virgin Software, dieron a conocer **«Dune, The Battle for Arrakis»**, en su versión **Mega Drive** para acto seguido frotarse las manos en señal de satisfacción.

«Dune», que más o menos estará en la calle a principios del año que viene, será un intenso **programa de estrategia** con un súper argumento -de película, vamos- a la espalda. ¿Recordáis el film de David Lynch con Sting a la cabeza? Pues bien, a vosotros os tocará comandar una de las tres dinastías en juego, los Harkonnens, los Atreides y los Ordos, al mismo tiempo que gozar de **voces digitalizadas, efectos increíbles**, una buena carga de **estrategia** sobre perspectiva aérea -



**Merecía la pena ir a las Vegas para conocer al equipo que ha programado de Dune.**

muy al estilo de «Sim City», batallas en tiempo real y un sinfín de lugares, cosas y momentos por controlar. La especia es el objetivo. Ya sabéis que el que tenga la especia dominará el mundo, y a vosotros os han encomendado la difícil misión de convertir ese material en dinero y de mantener estables las constantes vitales del planeta Dune.

«Dune» ha sido programado por Leroy Wing, bajo la supervisión

de Aaron Powell en el papel de productor, y la ayuda de Frank Klepacki (música), Mathew Hansel (gráficos) y Joe Bostic (diseño). Si sois aficionados al fantástico mundo informático creado en torno a este desértico cartucho, seguro que ya habréis observado que «Dune» para Mega Drive se corresponde con la segunda parte de «Dune» en ordenadores PC, y que a su vez no tiene demasiado que ver con el «Dune» que podéis disfrutar en Mega CD: tan sólo el título y los personajes. Lo demás cambia de raíz.

Pues lo dicho, que «Dune» y su batalla por la especia estará pronto en las tiendas y que el despliegue de Westwood mereció la pena.



## DE BUENA FUENTE

- **«Castlevania The New Generation»** no estará disponible hasta al menos **abril de 1994**. Así nos lo ha hecho saber **Konami** en nota de prensa recogida por esta redacción. Casi al mismo tiempo está planeado el lanzamiento de **«Hyper Dunk Basketball»**, un título del que aún no sabemos demasiado y cuyo nombre ni siquiera es oficial.

- **Noviembre, 19**, ha sido el día elegido por **Electronic Arts** para lanzar el increíble «John Madden NFL '94» en tierras yankees. 80 equipos, 72 nuevas jugadas, una temporada completa de la liga norteamericana de football, dos All-Madden Teams y hasta cuatro jugadores simultáneos (vía four player adaptor) serán sus cartas de presentación.

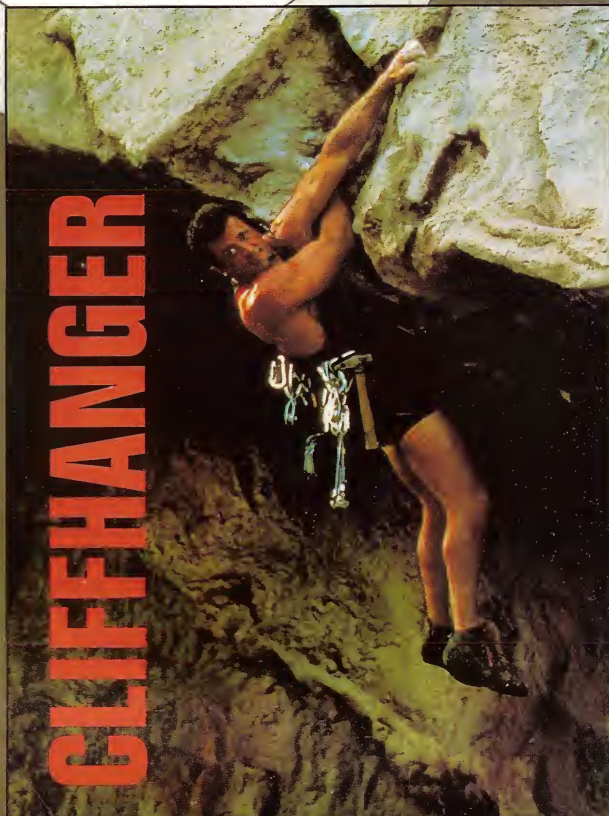
- Ya está disponible en los Estados Unidos el pugilístico **«Legends of the Ring»**, un súper realista cartucho de boxeo, obra de Electro Brain, que de momento presenta su cara **Mega Drive** con todas las garantías de convertirse en el mejor juego de boxeo de la temporada.

- El prestigioso compositor de música para ordenador, David Whitaker, ha fichado por la compañía Electronic Arts. Una muestra, para **«Lotus II» en Mega Drive**. Y sus credenciales, «The Tube», «Glider Rider» (en Spectrum) y «Spiderman Vs X-Men» en Super Nintendo, que recordemos.

- La última locura en wrestling saltará a la escena del espectáculo en breve. **«Royal Rumble»** y sus 16 megas de luchadores digitalizados y llaves legales e ilícitas coparán dentro de muy poco las casas de los usuarios Mega Drive en Estados Unidos.



¡En guardia! - basado en la rompedora  
película de Sylvester Stallone -  
aventuras y acción a tope -  
terroristas armados hasta los dientes,  
deslizamientos y avalanchas son retos  
a los que te vas a enfrentar.





## <<Hook>> llega a Mega Drive EL PELIGRO PIRATA ACECHA DE NUEVO

**T**ras convertirse en un respetable hombre de negocios y padre de familia, Peter Banning nunca pensó que el capitán Hook raptaría a sus hijos y que volvería al País del Nunca Jamás. Por suerte para nosotros, Peter volverá a **revivir sus aventuras en Mega Drive** con el mismo éxito, si cabe, que lo hizo en Compact Disc. A través de múltiples fases o escenarios, como el bosque, las

montañas rocosas, los subterráneos, el lago, y otras más, nuestro protagonista se enfrentará a barcos piratas, serpientes y, no podía faltar, al capitán Hook. Cualquier sacrificio

merecerá la pena si Peter quiere volver a ver a sus hijos con vida. Sólo una advertencia: el popular Pan es ahora un poquito más viejo, así que debe sacar buen provecho de las ayudas que se le ofrezcan.



## "AVALANCHA" GAME GEAR

**A**l parecer nuestros amigos de Sega se han propuesto que la pequeña de las hermanitas Sega sólo lo sea en eso, en tamaño, porque en lo que a calidad se refiere, nos está dando más de una alegría. Aprovechamos, pues, esta introducción para deciros que se nos echa encima una auténtica avalancha Game Gear. Allá va: en primer lugar, ya tenéis a vuestra disposición **«Double Dragon. La venganza de Billy Lee»**, en el que veréis a su protagonista más enfadado que



de costumbre. Lee tendrá que aprovechar todos sus movimientos especiales al máximo si quiere liberar a su hermano secuestrado. Seguimos con raptos, porque **«Chuck Rock 2»**, el hijo de Chuck también ha sido retenido por Brick Jagger. ¿No tenéis curiosidad por saber cuál será el futuro del pequeño?

Y, para finalizar, un último anuncio: **«Drácula»** ha asaltado nuestra Game Gear de la mano de Sony. ¿Qué hacéis ahí parados? ¿No veis que el conde va directo a la yugular?



## DE BUENA FUENTE

- En los nuevos planes de Interplay para Sega se incluyen **«Rock 'n Roll Racing»** y **«Clay Fighter»**, dos pasadas de autos y lucha a tope de acción y buenas músicas.

- **«Cliffhanger»** y **«Last Action Hero»** serán convertidos a Mega CD en un tiempo récord. Ya hay algunas imágenes circulando por los territorios japoneses. Y ojo a la versión CD del film de Stallone: ¡tiene una pinta!

- La **tercera parte de «Rolling Thunder»**, un genuino cartucho de espías con aire japonés en sus gráficos, está más que dispuesto a inundar las tiendas americanas en... ya, vía Namco.

- Hasta 800.000 unidades se eleva la cantidad de cartuchos de Aladdin en su versión Mega Drive que circulan ya por las tiendas y usuarios europeos, según informa el semanario CTW.

- La última máquina recreativa de la que habla todo el mundo se llama **«Virtual Fighters»**. Es de Sega y presenta en pantalla caracteres poligonales moviéndose a la velocidad del viento. Un detalle más: el tamaño de los luchadores es ¡¡enooooorme!!

- **«Joe & Mac»**, el clásico prehistórico para Super Nintendo, ha sido convertido a Mega Drive por los señores de Takara. A primera vista, el juego conserva toda la gracia y simpatía que le dio a conocer en este mundo de las consolas, sólo que esta vez contará con dos jugadores simultáneos y montón más de novedades.

- A los amantes de **«Street Fighter»** y los grandes juegos de lucha les encantará saber que ya está disponible en EEUU un mando de seis botones la mar de completo. El invento se llama **«6 button arcade stick»** y tiene la apariencia de los pads "Mega Fire" sólo que con más botones.





# ¡JOYPADS, CÁMARAS ...ACCIÓN!

# LAST ACTION HERO

Basado en la explosiva película de  
Columbia Pictures. Posiblemente el mejor  
juego de aventuras y acción.



Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Last Action Hero™ and Columbia Pictures Industries Inc. ©1993 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd.





# La locura musical invade el Mega CD

**L**a última propuesta para Mega CD se llama locura musical, incluye grandes grupos, grandes voces y un pelín de "hágaselo usted mismo". La cosa es muy sencilla: tiene vídeos, música más que digitalizada, imágenes a tope de color y de velocidad y una cosa tan atractiva como hacer, deshacer, montar, editar todo tipo de imágenes y música. Estamos hablando



de la serie «Make my Video» para Mega CD, una promesa de altos vuelos musicales que está llegando vía Sony y que estará disponible en la calle durante estas navidades.

«Make my Video» se compone, por el momento, de tres estupendas creaciones para deleite y goce de los entusiastas por Inks, la rockera formación de las antipodas; Kris Kross, los raperos londinenses; y C+C Music Factory, líderes en música disco. Cada uno de los CD's que en breve saldrán a la venta incluirán tres súper éxitos con sus correspondientes vídeos, una presentación "in english" totalmente peliculera y una, a nosotros nos parece, complicada forma de ponerse a los mandos del director de la película.

Eso sí, la verdad es que se puede hacer cualquier cosa: desde mezclar imágenes a congelarlas, pasando por cualquier efecto distorsionador, doble velocidad y un montón de cosillas más que seguro que los más pacientes sabréis degustar y entender. La imagen merece la pena y sólo por la música no esperaría ni un segundo a hacerme con uno de estos compacts. Además, de mayor quiero ser editor de video...

Para los más curiosos, ahí va la lista de títulos que aparecen en cada «Make my Video»:

Inks: "Heaven Sent", "Baby Don't Cry", "Not enough Time".

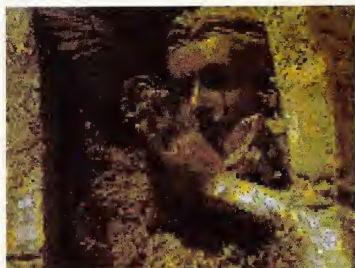
Kris Kross: "Jump", "I missed the bus", "Warm it up".

Power Factory: Una remezcla de su último LP.



## Drácula

### El príncipe luchador del Mega CD



**T**ras meses de impaciente espera, dimes y diretes, programaciones, reprogramaciones y contraprogramaciones, «Drácula», el hombre que Psygnosis tuvo que entender a base de horas de trabajo, ha llegado por fin al Mega CD. Una impresionante carátula y una no menos enfervorecida presentación, que nos lleva al inicio de la película de Coppola a base de gráficos digitalizados, misterio y una música impaciente, dan entrada a un beat-em-up (juego de lucha) de lo más jugoso en el que una ambientación de principios de siglo choca a voz en grito con un Van Helsing karateka, de lo más estilizado y guapetón en presencia.

«Drácula», que llegará a nuestro país bajo el sello de Sony y la distribución de Sega, tendrá siete niveles cargaditos de buena música, acción y un scroll que asusta por lo perfecto de su ejecución. Ahora, ¿qué pinta el señor Van Helsing en un beat-em-up? Pues cuestiones de imagen, suponemos, como se lleva eso de la lucha... Aunque, bueno, no descartamos una aventura para Drácula en menos tiempo del que pensáis...

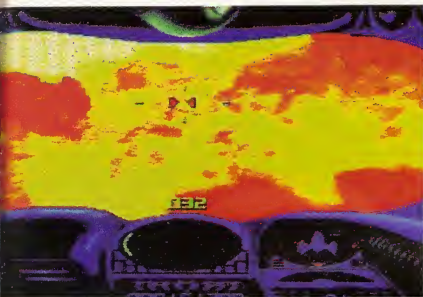
## Microcosm, a lo chip prodigioso

**Y**a que vamos con cosas de Psygnosis, pues qué mejor que seguir con un compacto que la compañía inglesa tiene en cartera, que se llama «Microcosm» y que propone un interesante viaje purificador al interior del cuerpo humano. Pues eso, que la compañía que concibió «Shadow of the Beast» y que ahora propone la segunda parte de esta bestia para Mega CD -nunca está de más aprender algo nuevo-, está dando los últimos retoques a un juego estilo «Sewer Shark», es decir, de los de perspectiva frontal dentro de una nave y escenarios digitalizados, con el cuerpo humano como fondo y una cantidad increíble de bacterias por depurar. De momento, no hay fecha definida para el lanzamiento de esta maravilla, pero por lo que hemos podido ver, por su lujo de movimientos, de scrolls, de detalles y de gráficos, será mejor que le echéis un poco de paciencia.



## Poligonalmente Perfecto

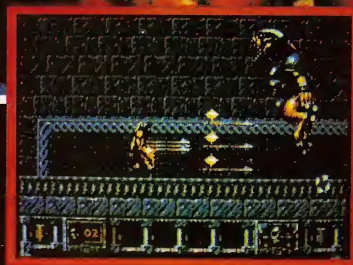
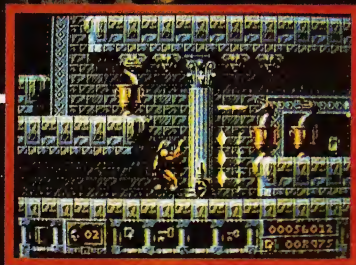
**M**ás novedades. Más espectáculo. La compañía Dynamix, parte de la gran familia de Sierra, está a punto de concluir su proyecto «Stellar Fire» para Mega CD. Se trata de un disco absolutamente atómico que nos pone a los mandos de una prodigiosa máquina especial y frente a un escenario poligonal en tres dimensiones, atractivo, misterioso y, por lo que suponemos, bastante difícil. Su argumento no podía ser más esquemático: estamos en el año 2.206 y somos los líderes de un ejército de rebeldes que debe hacer lo indecible por expulsar a los extraterrestres que dominan la Tierra. Se avecinan nuevas y grandes aventuras para nuestro Mega CD. Ah! ¿Y la fecha de salida? Preferimos no decíroslo. Se va en el tiempo...





# LOS DIOSES TE OBSERVAN

# GODS™



Disponible en MegaDrive

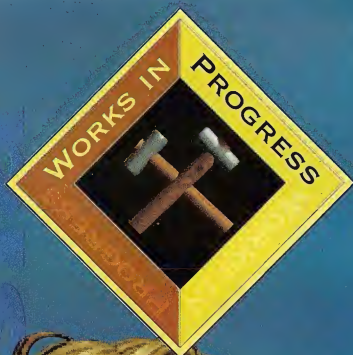
**ACCOLADE™**

**Arcadia**  
software, s.a.



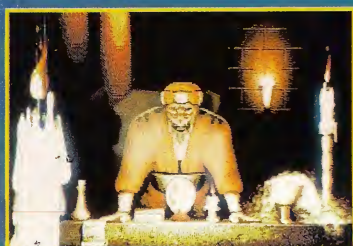
"SEGA" y "MEGADRIVE" son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd. GODS™ es una marca registrada de The Bitmap Brothers. Renegade es una marca registrada de Renegade.  
1993 The Bitmap Brothers. Licencia de Accolade, Inc. 1993 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.





**A** estas alturas no debe quedar nadie en el mundo que no haya oído hablar de Prince of Persia.

Pero como los usuarios de Mega Drive aún no han tenido el privilegio de jugar con tan genial título, os presentamos en exclusiva un interesante reportaje en el que os mostramos en qué estado se encuentra la fabulosa versión que pronto Domark pondrá en la 16 bits de Sega.



**E**l que no lo conoce de oídas ha jugado a él alguna vez en uno o varios de los formatos en los que había aparecido hasta ahora. Por lo que a las consolas de Sega se refiere, el intrépido espadachín había visitado Game Gear, Master System y Mega CD, y nos había dejado a los usuarios de Mega Drive compuestos y sin plataformas. Pero eso se ha acabado, amigos. A partir del año que viene podremos disfrutar de los marchosos movimientos y las arabescas plataformas de uno de los juegos



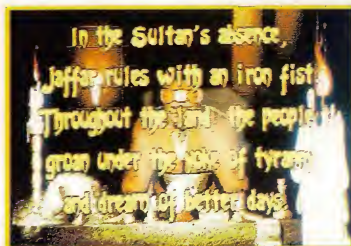
**El Cuento de las Mil y una Conversiones**

## Prince of Persia llega a Mega Drive

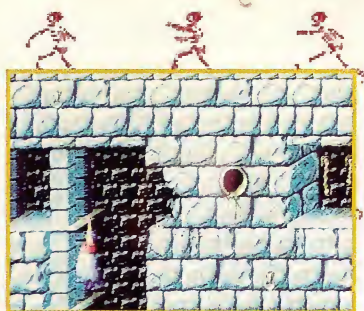
más adictivos de la historia también en nuestros 16 bits. Por lo que parece, esta vez no se trata de un simple cambio de aires, sino que se han introducido mejoras sustanciales con respecto a otras versiones. Pero, por supuesto, uno de los aspectos más fascinantes del juego es su legendario argumento, que nos recuerda los cuentos de las Mil y Una Noches, y eso no ha cambiado.

Nuevamente, tendremos que recorrer un sinfín de exóticos escenarios hasta llegar al encuentro del Gran Visir Jaffar,

que tiene secuestrada a nuestra amada princesa. Lo malo, y lo que tanto nos apasiona, es que sólo disponemos de 60 minutos para conseguirlo, y en nuestro camino nos enfrentaremos a todos los esbirros de nuestro gran enemigo. Tampoco faltarán las trampas, los callejones sin salida y los mortales abismos, por lo que necesitaremos una gran habilidad para sortear todos esos obstáculos y poder volver a abrazar a la bella princesa... ¿Cuántos de nosotros lo lograrán?







E N T R E V I S T A

## Richard Walker: "HEMOS INTRODUCIDO CAMBIOS IMPORTANTES EN EL JUEGO".

No podíamos analizar esta grata sorpresa que Domark nos tiene reservada sin conocer las opiniones de una de las personas que han vivido día a día el desarrollo del proyecto. Nos referimos a Richard Walker, programador de esta versión de «Prince of Persia» para Mega Drive, llamada a superar todas las anteriores. Pero, en fin, dejémoslos de "monsergas" y veamos a qué viene tanta expectación...

**T.S.:** ¿Os pusieron algunas limitaciones a la hora de convertir Prince of Persia a Mega Drive?

**R.W.:** Sí, puesto que al iniciar este proyecto antes de que se elaborara el de Prince of Persia 2 para PC nos prohibieron introducir ciertos cambios. Creemos que podíamos haber mejorado el juego y haberlo enriquecido más, aunque ya es bastante bueno tal como ha quedado, pero una persona de Broderbund que poseía los derechos de la serie no quería que le "pisáramos" sus ideas para Prince of Persia 2. Así pues, la consigna fue ceñirse al programa original mejorando el aspecto general del juego. Al final supervisaron todas las versiones y dieron su última palabra. La técnica de juego

es idéntica a la del programa original, aunque el sonido y los gráficos han sido sustancialmente mejorados.

**T.S.:** ¿Cómo resultó tan buena la primera versión de «Prince of Persia», sobre todo en lo que se refiere a la animación?

**R.W.:** Ellos fueron los primeros que utilizaron la técnica de estudiar los movimientos reales de un actor y trasladarlos al ordenador. Su programador, Mr. Melcher,

eligió a su hermano para representarlos e incluso le hizo ponerse un pijama, rodó horas y horas de cinta de vídeo para luego trabajar con ella. Eso se llama técnica rotoscópica.

Nosotros hemos utilizado los gráficos originales del Macintosh. Los hemos capturado, reducido y coloreado con una fuente adicional de luz.

De esta forma, hemos

hecho más atractivos los aspectos visuales y ambientales del juego. También hemos agrandado la presentación, con muchas más imágenes del juego y una secuencia de introducción más larga. Por otra parte, hemos aprovechado los cuadros de animación de la primera versión.

Todo esto puede dar la impresión de que nos hemos limitado a trasladar el juego de un

formato a otro, pero la cantidad de tiempo y trabajo empleados demuestra que eso no es así. Los elementos como las llamas están animados y tienen sombra. Este tipo de detalles técnicos abunda a lo largo del juego. Nos habría gustado añadir cuadros de animación para los personajes, pero la gente de Broderbund dejó bien claro que no nos lo iba a permitir.

Es difícil explicar por qué este juego ha resultado tan popular. Su animación, por supuesto, ha influido de manera especial, pero eso no justifica lo mucho que ha durado en el mercado. Creo que es una buena mezcla de inteligencia y acción. Requiere algo de talento, puesto que su desarrollo es muy lógico y pausado, para permitir que el jugador tome sus decisiones. Si echamos un vistazo a lo que hemos hecho, debemos reconocer que ninguna de nuestras tareas ha sido especialmente difícil, ya que teníamos toda la estructura del juego a nuestra disposición. El único problema ha sido la limitación de tiempo, pero creo que al público le parecerá que ésta es la versión más satisfactoria de todas.

**T.S.:** ¿Quién programó la versión para Mega CD?

**R.W.:** Fue realizada en Japón, y ha sido, desde mi punto de vista, demasiado cara y poco espectacular. Creo que nuestra versión está muy cerca de la de Super Nintendo, que resultó excelente.

**T.S.:** Por último, ¿qué piensan en Estados Unidos de vuestro programa?

**R.W.:** Es difícil contestar a esa pregunta. No hemos tenido ningún contacto con ellos en relación con este asunto, ya que hemos planificado todo el juego por nuestra cuenta, pero al haber recibido la aprobación de ellos en todo momento debemos creer que les ha gustado, y eso que su nivel de exigencia es muy alto.

**El éxito de «Prince of Persia» reside en que mezcla a la perfección inteligencia y acción.**







# GAME GE

"Hay ot

LA UNICA PORTATIL A TODO COLOR.

GRAN DEFINICION DE IMAGEN.

CONVERTIBLE EN TV.





# GEAR

LA PORTATIL MAS  
DESDE  
**15.900 PTAS.**  
AVANZADA DEL MUNDO



## Las portátiles... *pero* no hay color

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?

Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación: ¡15.900 Ptas. (I.V.A. incluido).

Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos! ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con

"COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges

lo máximo con la GAME GEAR descubre

"4 en 1" y "TV-Pack". ¡Una jugada maestra!

las nuevas configuraciones:

GAME GEAR.

¡¡Por fin te sales con la tuya!!



SONIDO STEREO.

MAS DE 150 JUEGOS.  
VARIEDAD DE PERIFERICOS.

# SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE



# MEGA PREVIEW

## El Juego de Lucha DEFINITIVO

■ **Mega Drive**  
■ **Sega**  
■ **Enero**

Cuando parecía que todo estaba ya dicho en cuanto a juegos de lucha, Sega se desmarca anunciando a bombo y platillo lo que, dicen, será el título que va a

# ETERNAL CHAMPIONS

romper definitivamente entre los amantes del género.

TodoSega ha tenido acceso en primicia a tan prometedor cartucho, y con ello hemos podido comprobar que, en efecto, Sega no parece exagerar lo más mínimo.



Cuando estamos todavía paladeando el magnífico sabor de boca que nos han dejado dos de los cartuchos más impresionantes en cuanto a mamporros se refiere, Street Fighter II y Mortal Kombat, se anuncia la salida de una espectacular maravilla para Mega Drive que busca conseguir la supremacía entre todos los juegos de lucha. El cartucho responderá al nombre de «**Eternal Champions**» y, como podéis comprobar por las imágenes que acompañan a este texto, rebosará calidad por los cuatro costados.

La acción se sitúa en el año 2.225, cuando un ente llamado Eternal Champion se encarga de mantener el equilibrio entre el bien y el mal, gracias al dominio que posee de todas las técnicas de artes marciales conocidas.

La existencia de este ser sobrenatural toca a su fin, por lo que comienza una búsqueda en el tiempo para encontrar al mejor luchador que haya existido jamás, el único digno de ocupar el puesto que ahora va a quedar vacante.

A la emocionante competición se presentan nueve luchadores venidos de diferentes periodos de la historia. Ellos son **Jetta, Xavier, Trident, Slash, Midnight, Larcen, Blade, Rax** y **Shadow**.

Estos nueve guerreros se enfrentarán en combates llenos

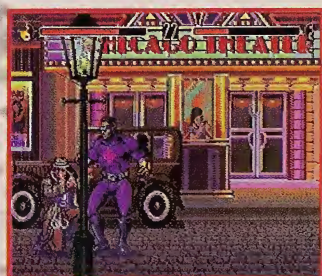
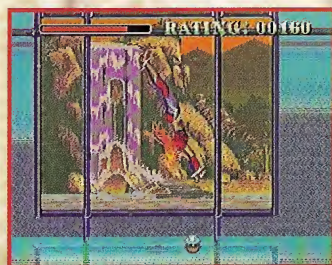
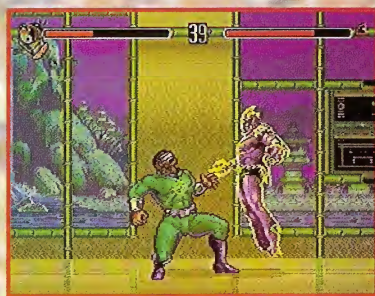
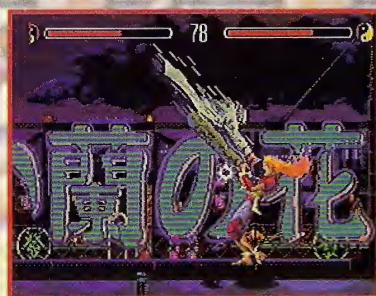
del realismo y espectacularidad que pueden proporcionar los 24 megas de que hará gala el «cartuchito» en cuestión. En él podréis elegir tanto el nivel del personaje seleccionado como el de la computadora, la velocidad de la lucha y hasta la fuerza interior de los contendientes, e incluso cada luchador dispondrá de un estilo de lucha particular y de **35 movimientos diferentes**, entre los cuales se cuentan las magias y los golpes especiales, imprescindibles ya en todo buen juego de lucha que se precie.

Y podríamos seguir contando más maravillas de «Eternal Champions»,

pero tendréis que esperar hasta un próximo número para conocer mejor a esta auténtica maravilla de la técnica. ¿Podréis resistir?







**E**n el Campeonato Eterno participarán nueve luchadores venidos de todas las épocas históricas, cada uno de ellos exhibiendo 35 movimientos especiales. ¿Se puede prometer mayor espectáculo?



«Eternal Champions» será una auténtica obra de arte, con unos gráficos realmente prodigiosos y unos luchadores poseedores de las más novedosas e impresionantes magias y poderes.





# MEGA PREVIEW

## Las Aventuras de un Payaso

- **Mega Drive**
- **Sega**
- **Sin determinar**

De unos años a esta parte, las hamburgueserías norteamericanas se han convertido en proveedoras habituales de los estómagos de no pocos niños en el mundo (y de algún que otro

**E**ste personaje, después de protagonizar varios episodios en otras consolas, se asomará pronto a tu Mega Drive para protagonizar un cartucho que llevará por nombre «**McDonald's Treasure Land Adventure**» (la Aventura de McDonald en la Tierra del Tesoro).

Como vuestra sagacidad no tiene límites, habréis podido deducir que el embrollo se montará en torno a un tesoro, y la historia irá más o menos de lo siguiente: un día Ronald McDonald, harto del acoso de cientos de niños que no hacían más que tirarle aros de cebolla y

**Tierra del Tesoro**, una aventura que le convertirá en todo un experto en ese deporte tan practicado que se llama "salto de plataforma en plataforma", y en la que se encontrará con escenarios cuya fantasía rebasa incluso a la del diseñador de los vestidos de la Casa Real de Inglaterra.

Armado con una especie de polvos mágicos y un brazo telescópico que le permite agarrarse a los lugares más inaccesibles, Ronald McDonald atravesará... ¡un momento!, esto es una "preview" y dejaría de serlo si os revelásemos todo sobre este cartucho, lo que iría en contra de nuestro espíritu purista.

Así que no nos queda más remedio

# McDonald's Treasure Land Adventure

compañero de redacción). Una de ellas, la cadena McDonalds, aparte de deleitarnos con sus productos, también va a introducirse en el mundo de los videojuegos por medio de su relaciones públicas: el payaso Ronald McDonald.

salpicarle de tomate, decide marcarse una escapadita al campo, donde encuentra por casualidad un trozo de papel tirado en el suelo. El destino quiere que este papelito sea nada más y nada menos que una porción del mapa de un tesoro, cuyas otras partes se encuentran en manos de tres siniestros personajes que anhelan la posesión del tesoro para emplearlo en oscuros fines.

A partir de aquí comenzará el viaje de este payaso hamburguesero por la

que cortar y que decir aquello de: si desean mayor información, permanezcan atentos a próximos números de su revista favorita.







Lo más impresionante de este juego de plataformas es la variedad y originalidad de sus fases y enemigos finales.



**Q**uien le iba a decir al payaso Ronald McDonald que se metería a "buscatesoros", eso sí, sin dejar nunca de ejercer su vocación innata: entretener a los niños, -y no tan niños-, de todo el mundo.



Nuestro payaso hamburguesero se enfrentará a un difícil reto con el fin de recuperar el mapa del tesoro.





# MEGA PREVIEW

## Papanatas en Apuros

■ Mega Drive  
■ Sega  
■ Enero

**Ren y Stimpy son los protagonistas de unos alocados dibujos animados. Sus aventuras son una mezcla explosiva de acción y humor salvaje en las que nuestros amigos suelen salir bastante mal parados...**

**R**en, el chihuahua enano, es la personificación de la mala uva y del mal carácter, aunque también es verdad que demuestra a veces un gran corazón y una paciencia infinita con los despistes del bobalicon de Stimpy.

Su fiel compañero de andanzas es un gatuchito de nariz azul y escasas luces que actúa sin mala fe, pero que no da una a derechas y se mete en los líos más increíbles. Juntos se convierten en una fuente inagotable de diversión y sorpresas.

Pues la noticia es que muy pronto podremos acompañar a estas dos calamidades en una aventura que tendrá como escenario nuestras queridísimas Mega Drive.

El juego se llamará «**Ren and Hoak Stimpy presents: Stimpy's**

**Invention**» (en España se conocerá como «**Ren and Stimpy**») y se tratará de un **arcade** de gráficos desenfadados que tomarán como modelo los dibujos originales con resultados realmente espectaculares.

Montar a lomos del compañero, lanzarlo como un boomerang o una pelota de Cricket serán algunas de las originales maneras con las que tendremos que enfrentarnos a nuestros enemigos. Además, podremos **cambiar de protagonista** durante la partida o alucinar con **dos jugadores simultáneos** compartiendo barra de vida mientras nos atacan cortacespedes, jirafas, pajarracos, focas...

Afortunadamente Ren y Stimpy no estarán solos en su aventura: un súper-héroe un tanto raro que tiene por cabeza una gran tostada, se encargará de salvar a nuestros



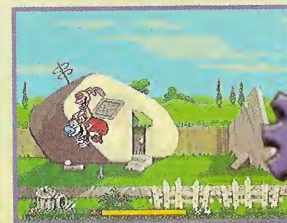
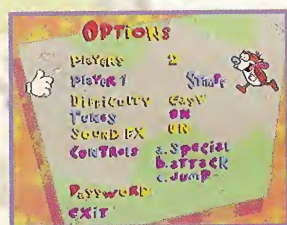
amigos  
de más de  
un apuro.

¿Y cual  
será nuestra  
misión? pues  
recuperar las

piezas que componen el nuevo  
invento de Stimpy, que está causando  
verdaderos estragos.

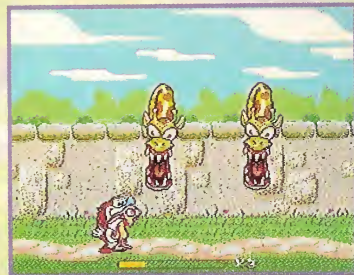
Si os interesa el tema, no os perdáis el próximo número de TodoSega, pues en él os ofreceremos una extensa y privilegiada información de tan sensacional juego.





Las animaciones de este sensacional juego protagonizado por Ren y Stimpy son dignas de su serie de dibujos animados.

**E**sta pareja tan singular protagoniza una de las series más divertidas de la "tele", pero seguro que pronto van a convertirse también en auténticas estrellas de los videojuegos.



El objetivo de la simpática pareja es recuperar todas las piezas del estúpido invento del gordo Stimpy que está mutando todas las cosas.





# MEGA PREVIEW

## Las Judías de la Discordia

■ **Mega Drive**  
■ **Sega**  
■ **Enero**

**Que el mal no  
descansa, ni tiene  
puentes ni vacaciones,  
es algo que el malvado  
Robotnik tiene muy  
claro. El enemigo más**

**enemigo de Sonic  
parece decidido a  
no darle ni un  
segundo de tregua  
y ya está tramando  
un nuevo plan para  
conquistar el  
planeta.**

**E**n vista de que con los conejos, pájaros y flores no consiguió formar un ejército medianamente competente, Robotnik ha puesto ahora sus ojos sobre las pobres judías terrícolas. Todos sabemos el peligro que tienen estas legumbres cuando se las coloca en el lugar indicado y en la cantidad suficiente, así que imaginaros lo que puede lograr Robotnik si consigue blindarlas y dirigir las como si fueran robots. Una auténtica catástrofe

amenaza a nuestro Ecosistema y no digamos a la dañada capa de ozono, tanto gas terminaría de destruirla.

Nuestra misión consistirá en evitarlo ganando a sus secuaces en un emocionante juego parecido al famoso "Tetris" y que en las recreativas de la calle recibió el nombre de "**Puyo Puyo**".

Aunque la mecánica del juego resulta de lo más sencilla, los **13 rivales** se encargarán de amargarnos la fiesta lanzándonos pompas para

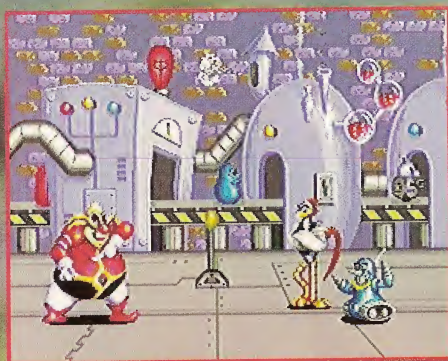
## Dr. Robotnik's mean bean



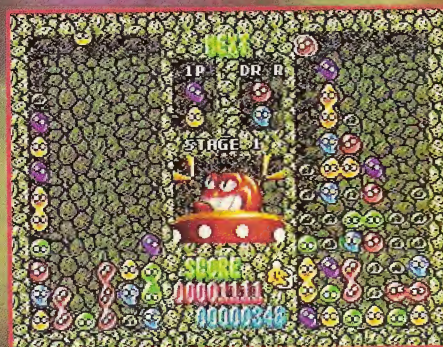
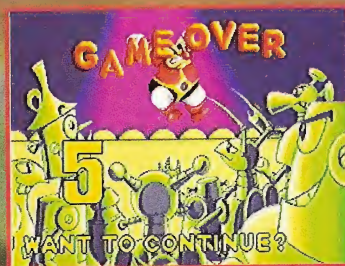
conseguir evitar que formemos grupos de cuatro judías del mismo color (objetivo único y principal del juego).

El cartucho constará de **13 niveles**, -si nos enfrentamos contra la máquina-, y sus **8 megas** de configuración nos permitirán disfrutar de un juego sencillo pero increíblemente divertido, especialmente en la modalidad de dos jugadores simultáneos.

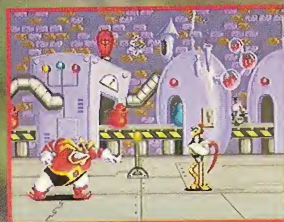
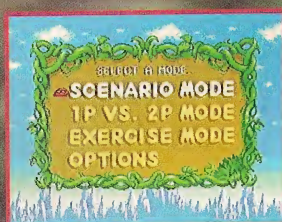




**S**olo podía ocurrírsele a la retorcida mente del malvado Robotnik andar a vueltas con unas pobres criaturas... Un ejército de inocentes judías ¡qué barbaridad!



En esta ocasión la batalla contra el perverso Robotnik nos llega bajo la forma de un singular juego de puzzle, una especie de «Columns» con nuevas y alucinantes sorpresas. Además, nuestros enemigos serán los ratamos que en el Sonic de los dibujos animados.





# Todo Fútbol Todo Sega



Con el Mundial de EE.UU. a la vuelta de la esquina, el fútbol está más de moda que nunca.

Por eso, porque somos conscientes de la avalancha de simuladores de este bello deporte que se nos viene encima y porque nos apetece, hemos preparado este succulento reportaje en el que os hablamos de todos los juegos de fútbol que existen y de todos los que aparecerán en los próximos meses. Atentos porque el asunto promete...

**E**n estas ocho páginas encontrarás todas las novedades balompédicas que aparecerán en los próximos meses en Mega Drive, Master System y Game Gear, y una ficha con todos los programas anteriores para las tres consolas. Si eres uno de esos locos aficionados al gol y al mando, no te quedes en fuera de juego porque comienza el "Partido del Siglo".

Para que refresques tu memoria, comenzaremos con la alineación de anteriores temporadas y, a con-

tinuación, te presentaremos a los tres candidatos al Título:

«EA FIFA International Soccer», «Sensible Soccer» y

«Pele». Tres auténticos golazos que harán las delicias de cualquier futbolero del planeta por su realismo gráfico, apasionante jugabilidad y su espectacular universo de opciones. Y de postre, cuatro títulos que pronto saltarán al campo.

Clemente: aquí tienes condensada en forma de juego la esencia del mejor fútbol, así que toma nota y no cierres la maleta porque seguro que te dejas al "Dream Team" de las consolas y luego nuestros muchachos no dan pie con bola.





## Así jugábamos ayer...

Para empezar, aquí tenéis un pequeño repaso de todos los títulos que hemos podido disfrutar anteriormente.

### Super Kick Off • Mega Drive

Jugabilidad: 78 Visión: Aérea Gráficos: 80 Opciones: 90 Total: 84



### Ultimate Soccer • Mega Drive

Jugabilidad: 82 Visión: Aérea Gráficos: 83 Opciones: 92 Total: 86



### Euro Cup Soccer • Mega Drive

Jugabilidad: 79 Visión: Lateral Gráficos: 88 Opciones: 85 Total: 83



### World Cup Italia 90 • Mega Drive

Jugabilidad: 84 Visión: Aérea Gráficos: 82 Opciones: 78 Total: 80



### Tecmo Cup Soccer • Mega Drive

Jugabilidad: 70 Visión: Escenas Gráficos: 90 Opciones: 75 Total: 80



---

### Super Kick Off • Master System

Jugabilidad: 75 Visión: Aérea Gráficos: 80 Opciones: 85 Total: 82



### Tecmo Cup Soccer • Master System

Jugabilidad: 74 Visión: Lateral Gráficos: 72 Opciones: 70 Total: 70



### World Cup Italia 90 • Master System

Jugabilidad: 82 Visión: Aérea Gráficos: 80 Opciones: 74 Total: 77



### Ultimate Soccer • Master System

Jugabilidad: 84 Visión: Aérea Gráficos: 82 Opciones: 90 Total: 85



---

### Tengen World Cup Soccer • Game Gear

Jugabilidad: 85 Visión: Lateral Gráficos: 83 Opciones: 81 Total: 85



### Ultimate Soccer • Game Gear

Jugabilidad: 83 Visión: Aérea Gráficos: 85 Opciones: 80 Total: 81



### Super Kick Off • Game Gear

Jugabilidad: 72 Visión: Aérea Gráficos: 82 Opciones: 81 Total: 78





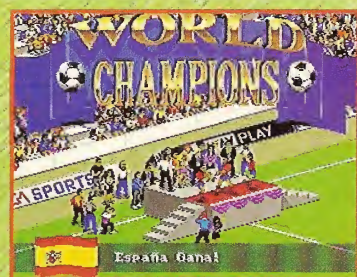


**Todo Fútbol Todo Sega**



**La Revelación del Campeonato**

# EA SOCCER



**T**ras ese breve repaso de lo que ha sido el Fútbol en nuestras consolas, vamos a centrarnos en uno de los grandes protagonistas de nuestro reportaje. Nos estamos refiriendo a «EA FIFA International Soccer», el juego revelación de esta temporada 94.

Muchos son los aspectos destacables de este programa, pero empezaremos mencionando su extraordinaria realización que, si pudiera resumirse en una palabra, sería sin duda la de espectacular. A la perspectiva isométrica, idónea para ver como se desarrolla el juego de forma impecable, se añaden una animación de jugadores con más de dos mil secuencias

de movimientos distintos. De esta manera, las "chilenas", los remates en plancha, las palomitas del portero, las entradas, taconazos, empujones y demás lances del juego, se reproducen con total nitidez y enorme belleza.

En el campo está la acción, pero... ¿y en la grada? pues en la grada, el público canta, grita sus frases más conocidas, abuchea y ruge animando a las cuarenta

selecciones nacionales participantes en las tres competiciones: Torneo, Copa y Liga. Pero antes de empezar a jugar sería conveniente que eligiéramos entre las muchas posibilidades que nos ofrece su amplio menú de opciones. Entre las más interesantes cabría destacar la elección de táctica y estilo de juego, delimitación de las parcelas de defensas, centrocampistas y atacantes, tipo y estado del terre-







**La opción de cuatro jugadores simultáneos en sus diferentes configuraciones es el no va más en jugabilidad.**

no, faltas o no, fueras de juego, portero manual o automático y otras combinaciones de gran utilidad.

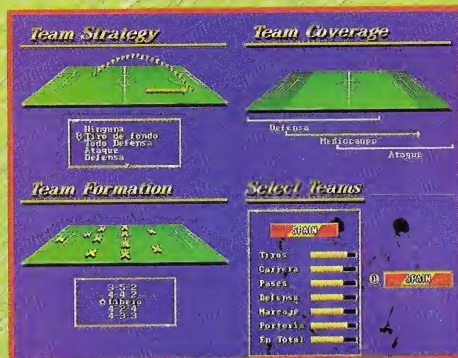
A todas estas excepcionales condiciones, hay que añadir la velocidad del juego y la gran variedad de pases, disparos y efectos, o la sensacional opción de cuatro jugadores simultáneos en uno o dos



**La animación es un verdadero espectáculo para los ojos, y esta chilena, un simple y bello botón de muestra.**

equipos -esta modalidad de juego necesita el adaptador "4 Way Play" creado por Electronic Arts-

Por todas estas razones y muchas más que descubriréis cuando disfrutéis de él, «EA FIFA International Soccer» va camino de convertirse en el mejor simulador de fútbol del 94.



## OPCIONES

En este simulador deportivo podremos hacer uso de un sinfín de combinaciones de elementos gracias a sus abundantes cuadros de opciones. Aquí tenéis cuatro de ellos con los que podréis configurar la estrategia, estilo y demarcaciones por líneas de tu equipo. El último gráfico nos muestra todas las características de nuestro equipo, información fundamental para el buen desarrollo del partido.



## Gráficos

Gráficamente el juego es una auténtica belleza. Además de una óptima visión, el juego refleja todo un universo de lujosos detalles. Genial.

## Movimiento

Taconazos, chilenas, remates en plancha..., nos introducirán en el corazón del fútbol. Y además con la velocidad justa.

## Sonido

El público ruge, estalla en aplausos, abuchea las faltas -entoná sus mejores cánticos, vive nuestro fútbol en toda su intensidad.

## Jugabilidad

Variedad de opciones, remates y pases, junto con un control fácil, hacen de su jugabilidad uno de los aspectos más brillantes.

La compañía Electronic Arts acaba de marcar con «EA FIFA International Soccer» un gol de antología. Por primera vez se ha logrado transmitir todo el sabor del fútbol a un cartucho y a ello han colaborado sin duda sus 16 megas de programación. Esta potente apuesta nos va a permitir gozar de los mejores movimientos y animaciones, de una gama de opciones sensacional y de una jugabilidad sin freno. En su conjunto, no existe nada parecido si tenemos en cuenta además de su adictiva modalidad de 4 jugadores simultáneos, su notable velocidad y original perspectiva. En resumen, una verdadera maravilla por la que felicitamos a sus creadores.

**Si os gusta el fútbol espectáculo y las emociones fuertes, no lo dudéis, este será vuestro juego definitivo.**

**TOTAL 93**



**E**l Sensible es algo más que un juego. Tras sus exitosas experiencias en otros soportes, el más laureado de los simuladores deportivos desembarca de lleno en el ruedo consolero. El origen de este programa se remonta a un par de años atrás, cuando su lanzamiento en el ordenador Amiga eclipsó todo lo conocido hasta el momento. Y como suele pasar en el mundo de los videojuegos, cuando un programa siembra éxito, recoge conversiones, y es ahora cuando le toca el turno a las consolas. Gracias al parentesco que guarda este sistema con Mega Drive (comparten procesador, un Motorola 68.000), os podemos asegurar que esta es la mejor conversión de las

# Sensible SOCCER

## El Fútbol es Así

que se van a hacer para cualquier consola pese a quien pese. Más aún, si sois de los afortunados que conocen la versión de ordenador, estaréis con nosotros en que se han incluido detalles que mejoran el juego. Todo ello sin perder su esencia, la majestuosidad de un cartucho del calibre del «Sensible Soccer».

En todos los cartuchos deportivos es sumamente difícil trasladar sus sensaciones si no los habéis contemplado, y más aún, en el caso del «Sensible Soccer», que viendo únicamente las pantallas, sólo percibiremos un montón de diminutos jugadores compuestos por muy poquitos píxels desde una perspectiva aérea y muy alejada. Vamos, que nuestros primeros presagios no son del todo halagüeños teniendo en cuenta la fama que precede al programa. Sin embargo, lo que sí nos deslumbrará son sus opciones: más de un centenar y medio de equipos, diversos tipos de competiciones, posibilidad de crear ligas y editar nuestros propios equipos, tres niveles de dificultad, hasta ocho distintas superficies, faltas, tarjetas amarillas y rojas, acumulación de éstas para partidos posteriores, siete distintas disposiciones tácticas, repetición de los goles... ¡uff!







de todo. Pero no es esto lo que hace al Sensible grande. Sólo cuando contempléis lo rápido y bien que se mueven los jugadores, las tremendas posibilidades de ataque y defensa, y cómo su adición supera a la de una rubia despampanante un sábado por la noche, os daréis cuenta de lo que es el Sensible. Lo reconocemos,

nos es absolutamente imposible transmitir con absoluta fidelidad la magnitud del Sensible, pero una cosa debéis tener muy clara: no os va a defraudar.

Si no disponéis de esta maravilla negra o si érais fan de alguna de sus competidoras, ya tenéis una buena razón, para cruzar el charco y haceros con ella.



## Gráficos

No os engaéis. Si su puntuación no es muy alta se debe únicamente al pequeño tamaño de sus jugadores y nada más.

## Movimiento

Uno de sus puntos fuertes. Su excepcional scroll de campo y los rapidísimos movimientos de los jugadores conforman un conjunto soberbio.

## Sonido

La animación del público es sin duda la más realista hasta el momento en un juego de fútbol. La música, muy apropiada para jugar con ritmo.

## Jugabilidad

«Sensible Soccer» es un auténtico monstruo devorador de horas.

Si queréis aficionar a alguien a los videojuegos, «Sensible Soccer» es la mejor arma. Jugar contra la máquina es increíblemente entretenido, pero lo que nos parece insuperable es una liga de Sensible entre varios amigos. Quizá su perspectiva, su aparente sencillez, la rapidez del juego, que no se pegue el balón al pie, su gran maniobrabilidad... a ciencia cierta nadie lo sabe, pero el caso es que tiene algo que lo convierte, para muchos de nosotros, en el mejor simulador deportivo de la historia. Sabemos que EA Soccer pega un baño a cualquier otro, pero lo que nos gustaría saber es si EA será capaz de permanecer en la consola tanto como estará seguramente vuestro Sensible.

**Hoy por hoy nos atrevemos a asegurar que «Sensible Soccer» es el mejor simulador de fútbol de la historia.**



**H**ace algunos meses, os anunciábamos que el futbolista más grande de todos los tiempos iba a deslumbrarnos con su juego en un nuevo programa para Mega Drive, ¿lo recordáis? Pues bien, la colaboración entre el astro brasileño y la gente de Accolade parece que ha ido sobre ruedas, fruto de lo cual es el cartucho que aquí os presentamos.



**La perspectiva isométrica permite apreciar el desarrollo del juego en todo su esplendor.**

Lo primero que os tenemos que decir de él es que la intención de sus creadores ha sido plasmar en la pantalla toda la emoción del fútbol con el máximo realismo posible, para lo cual no parecen haber escatimado medios en todos los aspectos. Si, por ejemplo, hablamos de los gráficos, diremos que el «Pelé» presenta una perspectiva del campo que oscila entre los 30 y 35 grados (similar a la del «EA Soccer») y unos jugadores digitalizados a partir de atletas reales. La cosa continúa con un menú de opciones que incluye, para empezar, tres modos de juego (Exhibición, Liga y Torneo Mundial) en los que mediréis vuestras fuerzas contra cuarenta equipos seleccionados entre los mejores de todo el mundo.

Antes de cada partido, se nos ofrece la posibilidad de ajustar el nivel de dificultad cambiando los cualidades personales de cada jugador, entre los que se incluyen datos referentes a la velocidad, la precisión del disparo, la habilidad en el control del balón, la agresividad o la resistencia física.

Con todo ello podréis disputar las ligas más emocionantes, porque el cartucho incluye también un chip de memoria que permite grabar los resultados de par-

# Pelé

## O Rei do futebol

tida en partida, al tiempo que actualiza todas las estadísticas referentes a vuestra escuadra.

Pero el fútbol no solamente incluye la acción que se desarrolla sobre el terreno de juego, sino también el espectáculo del graderío, y este aspecto no ha pasado desapercibido en el «Pelé».

Conforme estemos jugando escucharemos los cánticos digitalizados de las aficiones, con lo cual se puede afirmar que todo lo que rodea al deporte rey ha quedado recogido en un cartucho que, en palabras del propio astro, "es físico, excitante y poderoso".

(Palabras de Pelé)







BEEP...BEEP...



LOONEY TUNES



# ROAD RUNNER

Este pendenciero coyote no sabe ganar sin hacer trampas.  
Lo intentará todo con tal de atraparte. Piedras, robots, artimañas... ¡Va a por ti!  
Demuéstrale por qué te llamas Correcaminos.  
Zámpate todas las semillas que encuentres y si intenta seguirte...  
¡Pon tierra por medio! Piérdete por túneles secretos  
y pasadizos. ¡Acelera por un tubo!  
Házte invencible, consigue vidas extra o ¡Supervelocidad!  
Este juego va a levantar polvareda.

SEGA

ROAD RUNNER. ¡Atrápalo en tu MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR!  
Y próximamente en MEGA DRIVE.

LA LEY DEL MAS FUERTO





## ...Y así jugaremos mañana

Como colofón, un adelanto de lo que nos espera en los próximos meses. Cuatro títulos que garantizan que esta fiebre futbolística que nos invade dará para más de una apasionante temporada.



### **J. LEAGUE CHAMPION SOCCER MEGA DRIVE**

Ahora que el fútbol parece estar de moda en Japón, se ha hecho una adaptación para la Liga de aquel país de un juego ya de sobra conocido entre nosotros: el «European Club Soccer». Las modificaciones son casi mínimas, pero queremos que las conozcáis. La más destacable, obviamente, es la aparición de equipos nipones en vez de los mejores clubes europeos. La forma de control también es distinta, pero los gráficos son casi idénticos en cuanto a jugadores, perspectiva, etc. Lo único nuevo es que los futbolistas y el árbitro tengan los ojos rasgados.

### **J. LEAGUE PRO STRIKER 93 MEGA DRIVE**

Aquí llega el juego oficial de la Liga de Fútbol Japonesa, uno de cuyos atractivos principales es la opción que permite que jueguen cuatro jugadores simultáneamente utilizando el Segatap. La perspectiva es frontal-aérea, y durante el juego aparece un radar a la derecha de la pantalla en el que se detalla la posición de todos los futbolistas sobre el campo, lo que facilita las cosas a la hora de efectuar un pase largo. Los gráficos son realistas cien



*«J. League» es una saga japonesa de juegos de fútbol de enorme éxito.*

por cien (los jugadores protestan al árbitro o se revuelcan en el suelo cuando reciben una entrada) y el fácil manejo de los botones permite efectuar todo tipo de pase y tiros.

### **SENSIBLE SOCCER MASTER SYSTEM**

Versión para la consola más veterana de Sega del juego que te hemos comentado anteriormente para Mega Drive. La perspectiva es aérea, como en su "hermano



mayor", y dispone también de la mayoría de sus opciones: 64 clubes entre los que elegir, 8 tipos de superficie, gran variedad de torneos (Super Liga Europea, Recopa, Copa de Europa, Copa de la UEFA), diferentes estrategias, etc. Un manejo muy simple y una velocidad considerable obligan a tener muy en cuenta este juego.



*«Pro Moves Soccer» tiene golpes ejecutables como magias de los juegos de lucha.*

### **PROMOVES SOCCER MEGA DRIVE**

Un original cartucho de perspectiva frontal-aérea que presenta una característica sorprendente: la posibilidad de ejecutar tiros especiales (¿habéis oído hablar, por ejemplo, de la "Patada del Arco Iris"?), mediante una combinación de movimientos con tu mando al más puro estilo de los mejores juegos de lucha. Es recomendable jugar con el pad de seis botones, pero aún sin él podéis disfrutar compitiendo contra un amigo o en un torneo contra los 32 equipos de la computadora.





# Book

## Manos al Corfio

Basado en el éxito cinematográfico de Spielberg - acción a tope -  
juego aclamado por la crítica - 8 niveles de diversión.



Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Book™ and associated characters names are trademarks of Turner Pictures Inc. First Vision Pictures Inc. All rights reserved. Imagesoft and Game Team are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd.



## Novedades Mega Drive

**E**n esta vida hay personas polifacéticas, a las que les gusta desempeñar diversas ocupaciones a lo largo de su existencia. Gente, en definitiva, que no puede estarse quieta en ningún sitio.

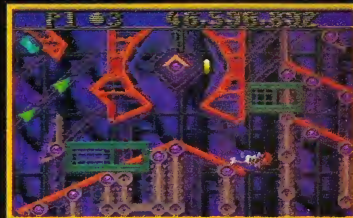
Ahí está, sin ir más lejos, el caso de ese extraordinario ejemplar del género humano conocido comúnmente con el nombre de "redactor de TodoSega", cuya carrera profesional ha tocado ya los más diversos aspectos de la existencia. Así, en su curriculum podríamos incluir trabajos como el de profesor de interpretación (¡que gran alumna fue Sharon Stone!), el de doble en la serie "Los vigilantes de la playa" o el de entrenador de fútbol (descubrir a Julen Guerrero no fue nada fácil), pero su salto definitivo al estrellato llegó solamente cuando comenzó a escribir en la revista de fama mundial que estás ahora leyendo.

Algo similar es lo que le ocurre a So-



# SONIC SPINBALL

nic, la archiconocida mascota de Sega, cuyas aventuras han presenciado ya las más diversas situaciones. Este veloz erizo contó con el favor del público desde un primer momento, pero, lejos de acomodarse en su éxito, ha seguido buscando nuevas emociones a través de una lista de juegos que comienza a ser ya exten-





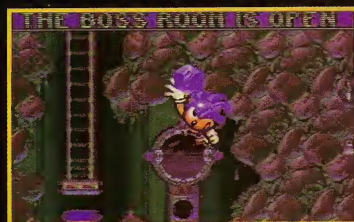


*Esta maravilla es el diseño de una de las mesas del «Sonic Spinball». Como en el resto de las que aparecen en el juego, tu objetivo es intentar llegar a todos los rincones posibles en busca de las Esmeraldas del Caos, y, para lograrlo, debes hacer subir a Sonic con la ayuda de los flippers. Si alcanzas una plataforma horizontal, podrás hacer que abandone su forma de bola y camine por ella moviéndolo con el botón direccional de tu mando. Sueno muy fácil, pero tendrás que lograr que el erizo de Sega ponga toda su habilidad en acción. ¡Todo sea por impedir que Robotnik se salga con la suya!*

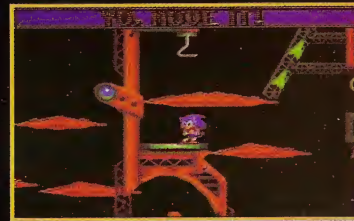
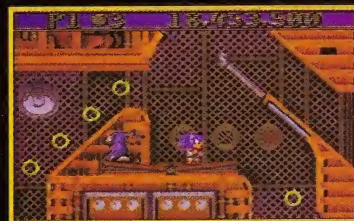
sa. Para que no quepa duda de lo que estamos diciendo, lo último que se le ha ocurrido, en el colmo de la originalidad, es dedicarse a ser bola de pinball (como lo oyes) en el cartucho que aquí te presentamos: el «Sonic Spinball».

Lo que ocurre es que con este nuevo "empleo" que nuestro erizo favorito se ha

buscado, un grave dilema moral se abre para todos aquellos que nos consideramos sus admiradores: nunca nos haremos a la idea de pasarnos una partida entera golpeando al pobre Sonic una y otra vez con los flippers; que es de lo que se trata el juego. Bueno, de eso y de un poco más. En realidad, en este cartucho



*Cada vez que consigues una esmeralda, Sonic te lo indica de esta forma.*

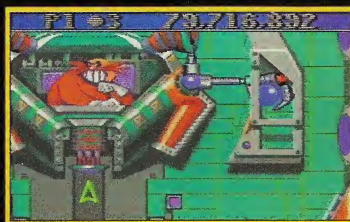
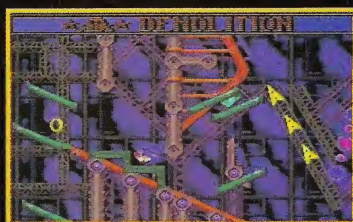
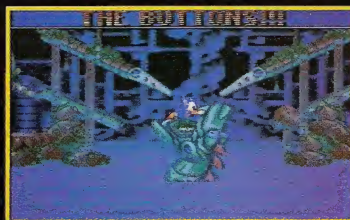
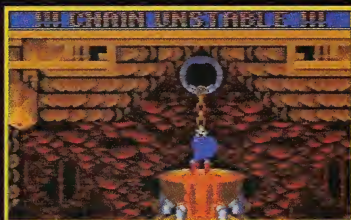






## **¡Andá, los bonus!**

Entre fase y fase (o entre mesa y mesa, si lo prefieres así), aparecerá una fase de bonus en la que tendrás que liberar "a bolazos" a los amigos de Sonic, Tails incluido, de las garras de Robotnik, que aparece siempre en primer plano. ¡Vaya afán de protagonismo tiene este tipo!



**Cuando está en juego, Sonic se transforma en la bola de pinball más especial de la Historia.**

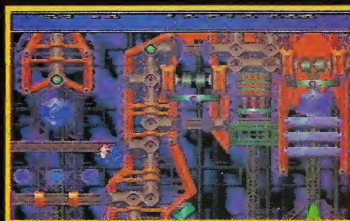
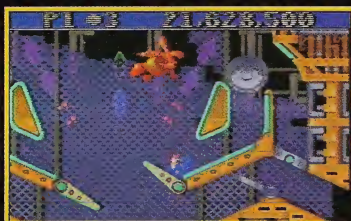
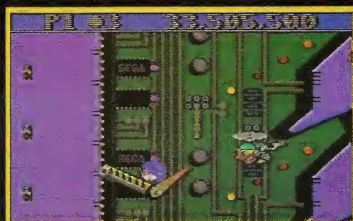
se mezcla la aventura con el tradicional juego del pinball, porque cada mesa se plantea como una fase que debes atravesar. El objetivo del juego es encontrar las tradicionales Esmeraldas del Caos (ya sabes, necesarias para que la paz reine en la Isla del Sur, el lugar donde vive nuestro

protagonista), que se encuentran escondidas en los lugares más insospechados. Así, una vez que la "bola-Sonic" se ponga en movimiento, tendrás que guiarla a base de toques con los distintos flippers que encontrarás en cada mesa hasta llegar al lugar en que se encuentre cada esmeralda. Pero para que también disfrutes a fondo con la mascota de Sega, ésta podrá agarrarse y caminar por distintas pla-

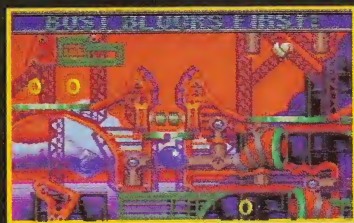
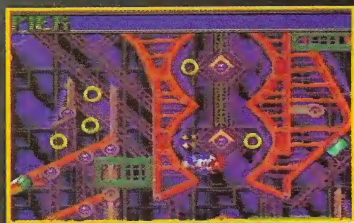
**El último acto del juego es un enfrentamiento cuerpo a cuerpo con el inevitable Doctor Robotnik.**

taformas y descansar de la "paliza" a la que le estás sometiendo.

Una vez que hayas recolectado todas las esmeraldas de cada fase (el número varía de unas a otras), tendrás que enfrentarte a un enemigo final en cada una de ellas, y... ¿a que no adivinas de quién

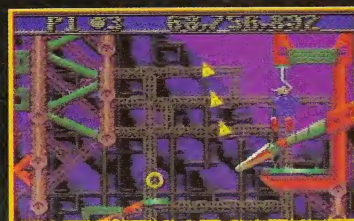
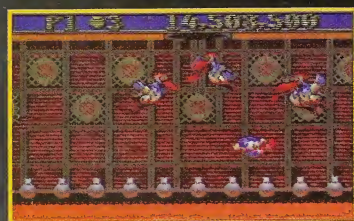






**Las mesas son de lo más original y variado que puedas imaginar.**

**Cuando no está hecho una bola, también puedes mover a Sonic a tu antojo.**



se trata? Efectivamente, del inevitable Dr. Robotnik, que parece que no se cansa de importunar a nuestro amigo. El caso es que su mano (y su cara) está detrás de todos los guardianes de fase que encuentras en el juego, pero Sonic se las ingenia siempre para conseguir su doble objetivo: por un lado, recuperar las Esmeraldas del Caos; por el otro, hacernos disfrutar con sus peripecias partida tras partida.

Ya lo ves, Sonic no para de sorprendernos. Cada vez que se anuncia un nuevo juego con el erizo de Sega como protagonista, los aficionados nos frotamos las manos, pero nunca imaginamos que se convertiría en bola de pinball. Es, sin lugar a dudas, lo que le faltaba.



**Gráficos** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La imagen de las distintas mesas es magnífica y las sorpresas que te esperan en cada una de ellas son originales a más no poder.

**Movimiento** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

"Veloz" es la palabra que define los movimientos de este juego. Además, incluso puedes manejar la "bola-Sonic" en algunas situaciones.

**Sonido** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Los pinball destacan por la cantidad de efectos sonoros, y los de éste, además, sorprenden también por su calidad.

**Jugabilidad** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La adicción está asegurada, pero la ausencia de continuaciones dificulta en exceso el juego.

## OPINION

Sonic es la gran estrella de Sega, y lo quiere dejar claro con juegos como éste, en el que la originalidad brilla ante todo. La idea de convertir al genial erizo en bola de pinball nos ha dejado muy sorprendidos. Por una parte, permite que disfrutemos de los tradicionales petacos, y por otra, nos ofrece el reto de derrotar al Dr. Robotnik. Además, presenta unos escenarios de lo más novedosos y una velocidad de vértigo, lo que nos da como resultado un juego más que añadir a la lista de éxitos de nuestra mascota. Sólo un punto negativo: la ausencia de continuaciones nos obliga a sacar el máximo partido a las tres vidas de que disponemos, pero a Sonic se lo perdonamos todo.

**Sonic sale airoso hasta de retos como éste, en el que tiene que hacer labores de bola de pinball.**

**TOTAL**  
**92**



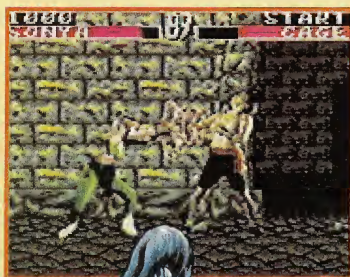
**H**ubo una época en la que el Torneo Shaolin representaba la máxima competición de artes marciales. En él, guerreros venidos de todo el mundo ponían a prueba su técnica y habilidad. Era un enfrentamiento entre hombres y mujeres que habían alcanzado el más alto grado de auto-control del cuerpo y la mente que se pueda llegar a imaginar.

Sin embargo, todo cambió con la llegada de un luchador desconocido que corrompió el espíritu del Torneo. Se lla-



# Mortal Kombat

## Los Maestros de la Lucha



Pantallas Game Gear



Pantallas Game Gear



Pantallas Game Gear



maba Shang Tsung y el mal habitaba en él.

Lo que hasta entonces había sido una lucha honorable por alcanzar la gloria de ser el mejor, cambió cuando Shang Tsung, no contento con la victoria, comenzó a robar el alma de los oponentes a los que vencía. Ayudado por Goro, un ser mitad hombre-mitad

dragón, con cuatro brazos y fuerza infinita, se hizo con el control total de la competición.

Quinientos años después, los mejores especialistas del mundo en artes marciales se reúnen para tratar de ganar el título de Guerrero Supremo.

El Torneo Shaolin ha vuelto, y todos saben que para vencer deberán derrotar a Goro y al malvado Shang Tsung.

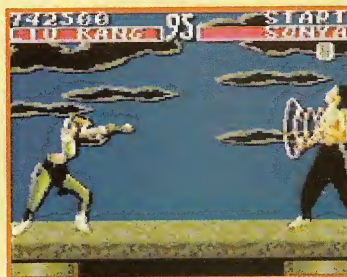
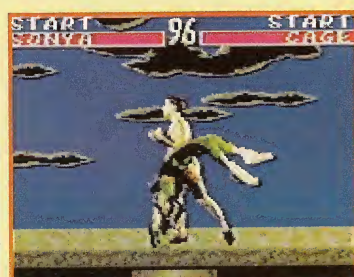


Reclaim • Arcade • Megs: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • N. dificultad: 3 • Continuaciones: 6 • Fases: 11

## PRIMER CONTACTO



*Tus primeros combates en el «Mortal Kombat» deben servirte para conocer los golpes propios de cada luchador, sin que importe que para conseguirlo te caiga un camión de bofetadas (como nos ocurrió a nosotros). Por otra parte, aquí puedes ver los dos únicos escenarios que tienen tanto el juego de Master System (abajo) como el de Game Gear (arriba). Como ves, las diferencias entre ambos formatos apenas se aprecian, y es que el acabado de las distintas versiones es fantástico.*



A tus expertos oídos seguramente habrán llegado ya noticias de este magnífico enfrentamiento, pero presta mucha atención porque, después de presentarte la versión para Mega Drive, ahora le llega el turno a este espectacular juego de lucha en su adaptación para Master System y Game Gear.

Y el mejor comentario que podemos hacer en relación a estas versiones es

que en ambas se mantiene la estructura del Torneo que tan popular ha hecho a la versión Megadrive. Una primera parte en la que tendrás que enfrentarte con cada uno de los restantes luchadores hasta conseguir llegar a un increíble combate llamado "mirror match", en el cual tu oponente es el lado negativo y fan-



Gráficos 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Espléndidas digitalizaciones de los personajes, que tienen un tamaño del 60% de los originales de la recreativa.

Movimiento 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Todas las llaves de los luchadores están aquí, y se pueden ejecutar con gran facilidad. Un lujo para tu Game Gear.

Sonido 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Las melodías son las mismas que en la versión para Mega Drive, y tienen igual calidad.

Jugabilidad 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Diversión increíble para el tamaño de la pantalla. Si aprendes los movimientos especiales de cada jugador, el Torneo se hace excitante.

## OPINION

La verdad es que el «Mortal Kombat» no podía entrar con mejor pie. En cuanto al aspecto gráfico, presenta unos personajes digitalizados, como en el resto de las versiones, y con un tamaño tan grande que no te parece estar jugando en la pequeña consola portátil.

Los fondos son los únicos que varían con respecto a versiones "mayores", pero os aseguramos que cuando estás en plena lucha no te paras a pensar en los escenarios.

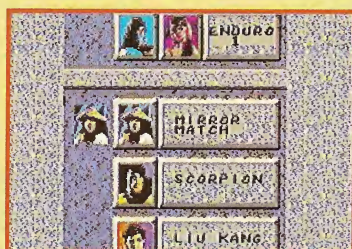
La suavidad de los movimientos o el espléndido sonido son la guinda para un magnífico cartucho.

**Acclaim ha sabido sacarle todo el jugo posible a la adaptación de «Mortal Kombat» para la Game Gear. ¡Chapeau!**

**TOTAL**  
**92**



Pantallas Master System



Pantallas Master System



Pantallas Master System



Entre los combates del Torneo Shaolin figura uno contra tu propio doble.

Pantallas Master System



La bola de fuego es uno de los golpes especiales más demoledores del repertorio de Liu Kang.

Pantallas Master System



## SEIS LUCHADORES Y UN DESTINO



Seis magníficos luchadores participan en el Torneo Shaolin. Sonya, Raiden, Scorpion, Liu Kang, Cage y Sub-Zero saben que van a tener que mantener unos durísimos combates... Pero no les importa. No en vano saben que esto no es más que un juego y que si les pasa algo, bastará con que alguien vuelva a encender la consola para que reaparezcan sin el más mínimo rasguño...

**E**l Torneo irá aumentando en intensidad a medida que se sucedan tus enemigos. El peor de ellos es Shang Tsung, quien tiene la capacidad de transformarse e incluso de desaparecer.

tasmal de tu propio personaje, y una segunda en la que te espera una dura prueba para tu resistencia, pues tendrás que participar en tres combates en los que al vencer a un primer adversario otro ocupa su lugar.

Si el dominio de cada uno de los golpes de tu personaje te permite pasar esta fase, llegarás a la recta final del Torneo Shaolin: Primero, el enfrentamiento con el

Pantallas Master System



Pantallas Master System



temible y mortífero Goro y, si sobrevives a la fuerza enorme de sus cuatro brazos, la lucha final contra el mismísimo Shang Tsung, que tiene la capacidad de transformarse durante el combate en cualquiera de los participantes en el Torneo, e incluso de desaparecer y reaparecer en otro lugar.

Como ves, la estructura del juego no ha perdido ni una gota de la emoción que tenía en la Mega Drive. Y lo mejor de todo es que las semejanzas no acaban ahí.

También se mantienen las reglas de

Pantallas Master System





Reclaim • Arcade • Megs: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • N. dificultad: 3 • Continuaciones: 6 • Fases: 11



Pantallas Master System



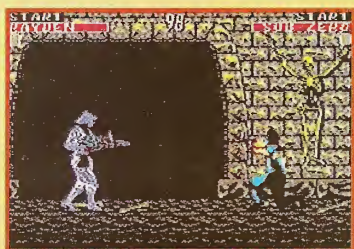
Pantallas Master System



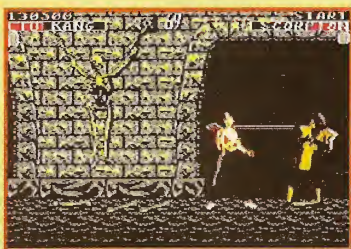
Pantallas Master System



Pantallas Master System



Pantallas Master System



Pantallas Master System

**Como ves, toda la gama de golpes especiales se mantiene en esta espectacular versión.**

los combates (ganará el que venza en dos asaltos), los mismos luchadores (ha desaparecido Kano, pero se mantienen Cage, Liu Kang, Scorpion, Sub-Zero, Sonya y Raiden), los movimientos especiales de cada uno de ellos (que para mayor comodidad se ejecutan de la misma forma), la posibilidad de disputar combates de exhibición entre dos jugadores, y una de las características de Mortal Kombat que más han sido comentadas: el polémico "modo sangriento".

En cualquier caso, el combate está listo para comenzar. Ahora, la decisión de participar en él o no está en tus manos.

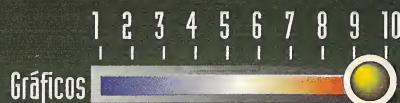
Y nunca mejor dicho...



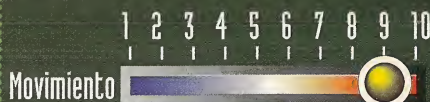
Pantallas Game Gear



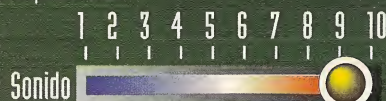
**TOTAL 91**



Atento, porque estás ante los mejores gráficos que hayas visto en la Master System.



Las digitalizaciones dan a los movimientos una sensación de realismo total. Te sorprenderán.



Aunque suene un poco a lata, el sonido "pega" perfectamente con el ambiente del juego.



Los personajes son muy manejables, y no dejarán de sorprenderte a medida que descubres sus movimientos especiales.

## OPINION

El aspecto que presenta el «Mortal Kombat» es excelente. Salta a la vista el esfuerzo desarrollado por sus creadores para que toda la emoción del excitante Torneo Shaolin quede plasmada en esta versión; de la que lo más destacable son las excelentes digitalizaciones y la presencia de todos los luchadores (excepto Kano) con sus movimientos respectivos.

Uno de los cartuchos más espectaculares que se han hecho para la consola de 8 bits de Sega, que por fin cuenta entre sus títulos con un verdadero juego de lucha.

Sólo un reproche -que vale para todas las versiones-: el "Modo sangriento" es bastante bestia.

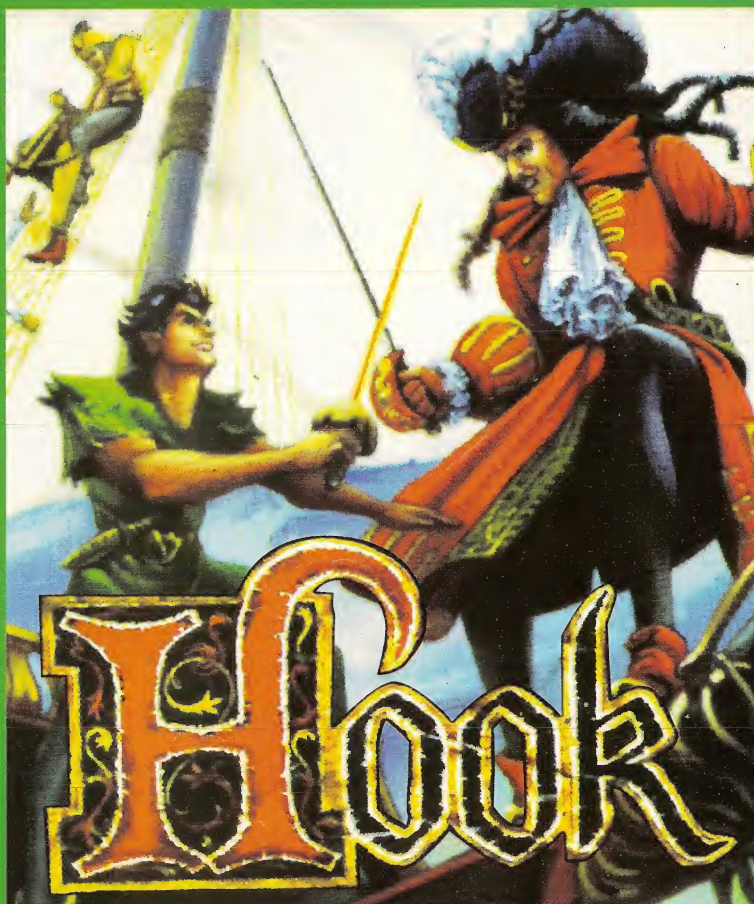
**Para los amantes de los juegos de lucha llega a la Master System «Mortal Kombat». No se puede pedir nada más impactante.**



**V**arios años después de la primera aventura que le hizo famoso entre los niños de todo el mundo, Peter Pan llevaba una vida normal. Lo más destacable era que él, que se siempre se había negado a crecer, se había convertido en un honorable padre de familia (tenía dos hijos pequeños). Su vida profesional la había encauzado hacia un campo que dominaba a la perfección: trabajaba como coordinador de una línea de cosmética antienvjecimiento. Era, en resumen, un hombre feliz.

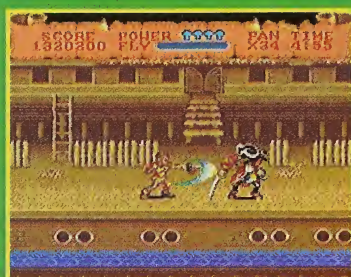
Campanilla, por su parte, también había sentado la cabeza, pero dado su pequeño tamaño, el único empleo que había podido encontrar era como bombilla para el hombrécito de los semáforos (eso sí, era la bombilla más bella de todas).

El Capitán Garfio, sin embargo, seguía con lo de siempre: durante toda su vida había sido un pirata redomado y nada le haría cambiar. Últimamente se dedicaba al abordaje de cruceros de placer, pero sentía una tremenda nostalgia de los viejos tiempos. Eso es lo que le movió a volver a cruzarse en el camino de su entrañable enemigo Peter Pan, y la mejor forma que encontró para hacerle volver al País de Nunca Jamás fue se-

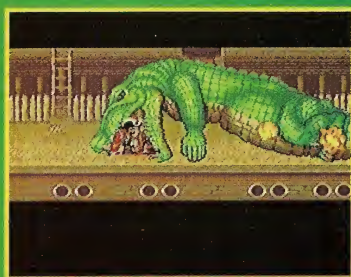




Sony Imagesoft • Acción • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 11



Un duelo a espada, como en las grandes aventuras, enfrenta a Peter Pan y el Capitán Garfio.



Un trágico final para el malvado Hook: morir aplastado por un cocodrilo disecado.

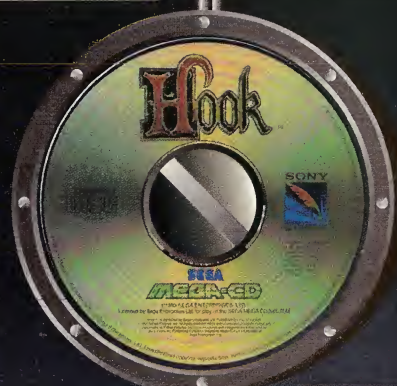
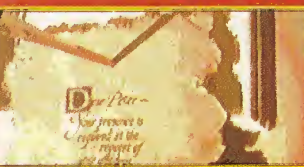
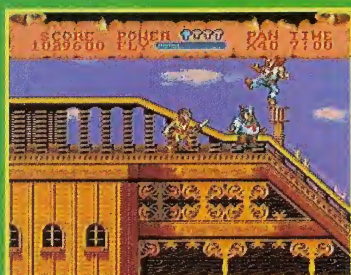


cuestrar a sus dos hijos. Así se inició una nueva aventura de aquel niño que nunca quiso crecer, hecho ya todo un hombre, y de esta forma, se produjo su primera entrada en el mundo del Mega CD.

Sin embargo, las cosas ya no eran como antes. Sus antiguos amigos no creían que esa persona mayor que les visitaba fuese Peter Pan, y Rufio, que había



ocupado su lugar, menos aún. Para demostrar su identidad, ambos deberían enfrentarse en un duelo que determinaría quién de los dos era merecedor de poseer la Espada de Oro, que distinguía al líder del grupo. Como ya habrás sospechado, este es el planteamiento de la primera fase del juego, tras la cual a nuestro famoso protagonista le quedan



## GRÁFICOS FX



El nivel gráfico del juego no es especialmente bueno si tenemos en cuenta que estamos hablando del Mega CD. Es de alabar la variedad de las fases (en alguna tendrás que ir casi a oscuras y en otras librarás vibrantes carreras contra el scroll), pero en lo que se refiere a los sprites y a los escenarios, no verás nada que no puedas encontrar en otros formatos.

## SONIDO FX



Si quieres escuchar algo realmente bello, no te pierdas la banda sonora de este juego porque no tiene desperdicio (es la misma que la de la película). Algunas fases, como la primera o la Región Nevada, merecen que las juguemos mil veces para disfrutar de la melodía. Exagerando un poco, diremos que los efectos sobran porque no nos dejan oír la música.

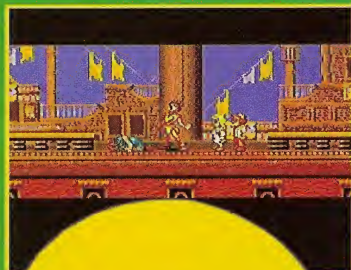
## TÉCNICA CD



El Capitán Garfio no se ha prodigado demasiado en lo que a cuestiones técnicas se refiere. Lo más destacable son algunas digitalizaciones de escenas de la película con las que nos obsequian (el barco de Hook y su mensaje, en la presentación; una imagen de la Isla durante el juego). Por lo demás, nada especialmente reseñable en este apartado.

**Lo más destacable de este «Hook» es que viene acompañado de una de las mejores bandas sonoras que se pueden en un videojuego.**





Después de terminar cada nivel, en la pantalla aparece un mapa de la Isla en la que se desarrolla la acción. En él se pueden observar las etapas completadas y las que quedan por atravesar hasta llegar al enfrentamiento con el Capitán Garfio, un final que no por esperado deja de ser peligrosísimo. ¡Y es que Hook es mucho Hook!

otras diez que recorrer hasta llegar a enfrentarse al Capitán Garfio.

Entre otros lugares, Peter Pan atraviesa la Región Nevada, los Subterráneos, las Montañas Rocosas o la Ciudad Pirata, un conjunto de fases en las que tendrá que saltar, nadar, correr para evitar que el scroll le alcance e incluso avanzar en la oscuridad a través de laberínticos pasadizos. Y todo ello en un período de tiempo limitado para cada etapa.

Afortunadamente, nuestro protagonista cuenta con una daga para deshacerse de los numerosos enemigos con los que se encuentra por el camino, y también con diferentes ayudas que le llegan en forma de ítem: la principal es el polvo mágico que le proporciona Campanilla, que le permite volar durante un período de tiempo limitado (los años no pasan en balde y a Peter se le ha olvidado como se hacía), pero también se pueden citar



¿Le reconoces? Es Peter Pan, pero con unos años más.



Una de las fases llevará a nuestro protagonista a los subterráneos del País de Nunca Jamás.





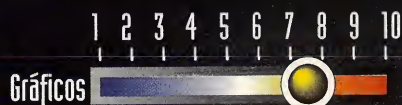
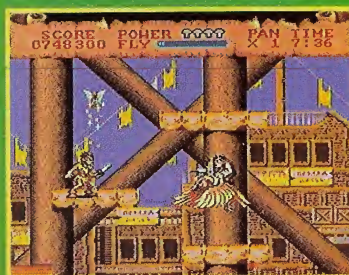
**Los piratas no dejarán de acosar a nuestro héroe a lo largo de las diferentes fases.**

**Poniéndose debajo de Campanilla, Peter Pan recibe el polvo mágico que le permite volar.**

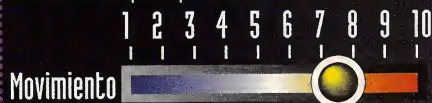
la Espada de Oro (más poderosa que su daga, aunque se pierde con facilidad), vidas extra, potenciadores de energía y otros tesoros escondidos que le regalan puntos.

Visto este "panorama", Peter Pan se las debe agenciar para volver a verse

cara a cara con su viejo conocido, el Capitán Garfio, en un duelo final digno de las mejores y más emocionantes aventuras. Con ello, el País de Nunca Jamás ha recuperado la alegría, y el clamor por la vuelta de su héroe favorito llega también hasta tu Mega CD. ¿Lo estás oyendo?



Más que los personajes, lo que destaca es la variedad y colorido de los escenarios, pero eso es demasiado poco para un CD.



Los movimientos de Peter Pan están bien realizados. Sin embargo, dudamos de que el personaje real fuera tan lento como éste.



Una maravilla. Escucharás la banda sonora de la película en todo su esplendor.



Más allá de los aspectos técnicos, hay que reconocer que «Hook» es un juego bastante entretenido.

## OPINIÓN

Tras la llegada de Peter Pan al Mega CD nos da la impresión de que este juego merecía mejor destino del que le han deparado sus creadores. En principio, lo tenía todo para triunfar: un protagonista entrañable, una banda sonora genial (sólo comparable a la de «Ecco the Dolphin») y un número de fases alto y variado.

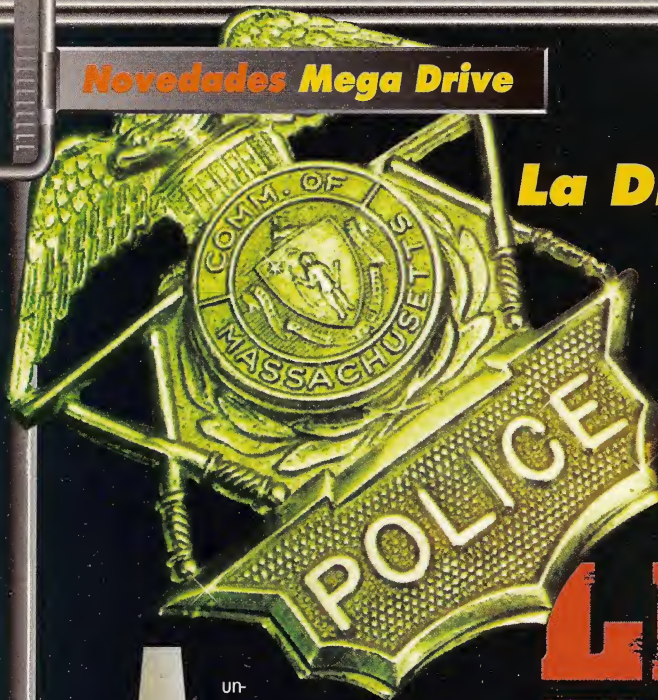
Sin embargo, nos tememos que en el aspecto gráfico no han sabido sacarle todo el jugo que este formato permite, lo cual es una verdadera lástima. Lo que nos han dejado ha sido un CD divertido para jugar y fabuloso para escuchar, pero que baja algo en lo que se refiere a la brillantez gráfica.

**Jugar con Hook resulta entretenido, aunque no apreciamos en él excesivos alardes gráficos propios del Mega CD**

**TOTAL**  
**82**



**Novedades Mega Drive**



**La Diversión se Dispara**



# LETHAL ENFORCERS

**A**unque la santa de mi madre estaba empeñado en que yo fuera ingeniero de caminos y aunque mi padre durmiera soñando con verme vestido con los hábitos, yo tenía bien claro que mi futuro estaba en la Policía Metropolitana. Por desgracia, mi vocación tuvo que permanecer oculta durante mi gloriosa época universitaria. El dato más significativo de esta etapa sería mi historial académico: 227 suspensos, 35 no



presentados y 1 notorio aprobado, logrado tras inconfesables y vergonzantes súplicas a mi tía Cloe, la catedrática. Pero no penséis que durante estos ocho años perdí el tiempo. Con el dinero de los libros me compré mi primera pistola y visité todos los campos de tiro de la ciudad hasta lograr ser el mejor tirador de San



**Como podéis comprobar en esta instantánea tomada en el interior del Banco, en «Lethal Enforcers» los enemigos son toda una legión bien pertrechada que no dejará de atacarnos ni por un sólo instante. Por suerte para nosotros, su aparición en escena suele ser individual o en parejas, pero... eso sí, muy, muy rápidamente y sin tregua. ¡No bajéis la guardia y afinad la puntería!**

Francisco. Después del obligado paso por la Academia entré en las filas del cuerpo de Policía y dio comienzo la Leyenda «Lethal Enforcers». Como Guardián de la Ley tuve que hacer frente a situaciones tan peligrosas como la liberación de rehenes en un asalto a un banco, persecuciones en coche, comba-

tes contra helicópteros, encerronas en el corazón del metro, asaltos a laboratorios de los Capos de la Droga, etc. En las cinco grandes operaciones en las que participé activamente, me vi obligado a emplear al máximo de sus posibilidades mi arsenal compuesto por una ametralladora, una metralleta Zetta, una pistola Star,



Monami • Arcade • Megs: 16 • Jugadores: 1-2 • Niveles Dif.: 3 • Continuaciones: 5 • Fases: 5



## ¡ A las Armas!

En cada una de las fases tendremos la oportunidad de cambiar nuestro armamento por uno más apropiado para la ocasión. Ametralladoras, pistolas Star y Magnum, Lanzagranadas y Metralletas Zeitas serán unos importantes aliados cuando la situación empiece a empeorar. Cuando recibamos un disparo perderemos automáticamente el arma adquirida y tendremos que continuar con nuestro arma reglamentaria.

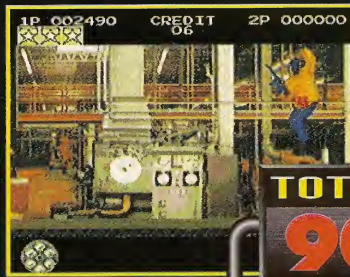


un lanzagranadas, una poderosa Magnum y mi arma reglamentaria.

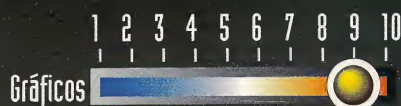
Este infierno de fuego y horror ha sido perfectamente reflejado en este juego gracias a unas digitalizaciones de los escenarios reales de los hechos y de los personajes, ahora representados por actores. Lo único que difiere de mi aventura original es que vosotros contaréis con cinco vidas, con tres niveles de dificultad y con la ayuda de un segundo tirador o jugador simultáneo. Aún con todas estas ventajas, será muy recomendable que os

preparéis a fondo en los entrenamientos de tiro, ya que en la calle sólo tendréis el tiempo justo para apuntar y disparar.

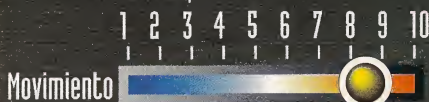
Si sois diestros con la pistola, rápidos de reflejos y sabéis controlar vuestros nervios, sois los más indicados para revivir mi aventura policial en la ciudad del Crimen Organizado. Una última recomendación, y espero que hagáis más caso del que yo hice a mis sabios padres: si tenéis oportunidad, probad la pistola creada para el juego porque os resultará mucho más fácil y atractivo.



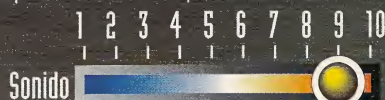
**TOTAL**  
**90**



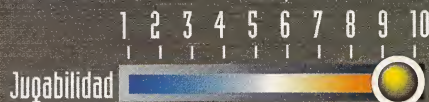
Multitud de digitalizaciones de escenarios urbanos, con gran variedad de enemigos y de situaciones comprometidas.



Con la pistola el control de la situación no plantea problemas, pero con el mando los desplazamientos restan puntería.



Disparos, gritos, explosiones y demás efectos componen un excelente marco para esta aventura con banda sonora súper rockera.



En uno o dos jugadores, la jugabilidad es extremadamente alta. Acción a todo trapo con enemigos que surgen por todas partes.

## OPINION

Formando parte de la agradable avalancha de títulos para Mega Drive presentados por Konami, «Lethal Enforcers» atesora una importante cantidad de gráficos bien definidos, digitalizaciones de imágenes reales, voces y efectos sonoros. Pero si estos elementos son destacables por su calidad, encontraréis en su frenética jugabilidad el componente más valioso de una aventura en la que tendréis que desarrollar al máximo vuestros reflejos y puntería.

Aunque se puede jugar perfectamente con el mando en uno o dos jugadores simultáneos, recomendamos la pistola especialmente creada para esta versión. ¡Una pasada!

**¿Lo vuestro es la habilidad, la rapidez y la puntería? Si es así, no podéis dejar escapar esta oportunidad.**



## Novedades Mega Drive

# ¡Vaya Trompa!

**E**n el mundo de los Otifantes (unos curiosos seres mitad elefantes-mitad osos hormigueros), la vida transcurre de forma muy parecida a la que llevan los humanos. También para la familia de Bruno, el bebé Otifante, que todos los días ve como su padre va a la oficina a trabajar. Pero Bruno es un niño con una imaginación desbordante, que pasa la



# The Otifants

mayor parte del tiempo distraído pensando en las situaciones más sorprendentes. Con decirte que no hace mucho se inventó un romance con Otifanta Basinger después de ver su película "Nueve trompas y media" (lo que le valió el apodo de "otifantasmón") queda todo explicado.

No es de extrañar, por tanto, que cualquier día que su padre se retrasa porque tiene una aburridísima reunión de traba-

jo, Bruno piense que ha sido raptado por unos espantosos alienígenas.

Pero esta vez, su imaginación ha alcanzado la realidad. Rápidamente, prepara su trompa, salta de la cuna y parte para "rescatar" a su progenitor.

De esta forma tan ingenua comienza la aventura de Bruno en «The Otifants», una cartucho que podría figurar en los libros como ejemplo de lo que es un juego

de plataformas. El pequeño Otifante atraviesa hasta seis fases distintas a las que se puede acceder con el correspondiente "password". Su viaje consta, además de la escapada inicial de la casa, de excursiones a una cueva subterránea, visitas a un inquietante jardín, paseos por una obra (y no de caridad precisamente), ascensos por un edificio de oficinas y hasta de un safari a través de un paisaje selvático digno de las películas de Tarzán.

Durante la búsqueda, Bruno tendrá que poner en práctica su salto y su astucia para encontrar la forma de llegar a lugares inaccesibles. La solución suele estar en unos resortes sobre los que hay que saltar, o bien en el poder "aspirador"

### Si Bruno supiese lo que le espera...

Una fase sin enemigo final sería como una campaña publicitaria sin dinosaurios: le faltaría algo. Para que veas que los Otifantes no tienen carencias de ese tipo, aquí tienes un buen surtido de guardianes fin de fase a los que, además, les sobra simpatía. ¡Para qué luego digas!

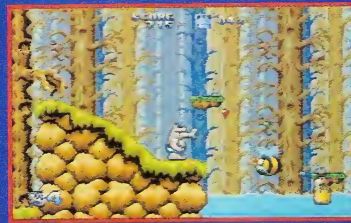
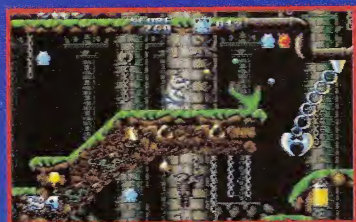
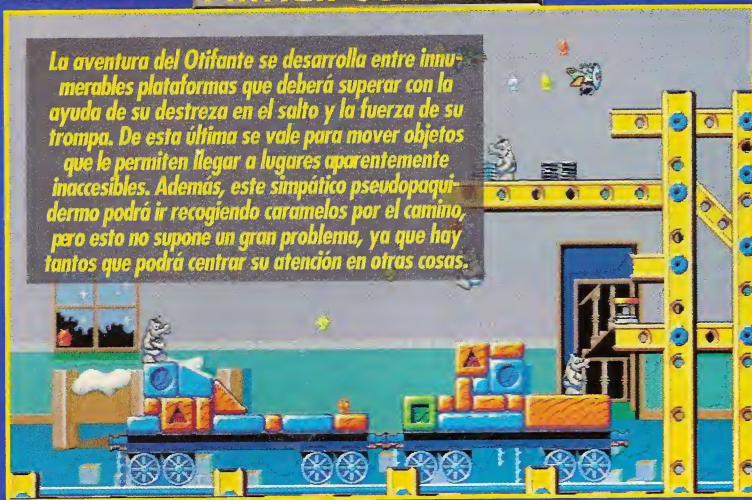




Sega • Plataformas • Megs: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 4 • Continuaciones: 3 • Fases: 6

## PRIMER CONTACTO

La aventura del Otifante se desarrolla entre innumerables plataformas que deberá superar con la ayuda de su destreza en el salto y la fuerza de su trompa. De esta última se vale para mover objetos que le permiten llegar a lugares aparentemente inaccesibles. Además, este simpático pseudopapáidermo podrá ir recogiendo caramelos por el camino, pero esto no supone un gran problema, ya que hay tantos que podrá centrar su atención en otras cosas.



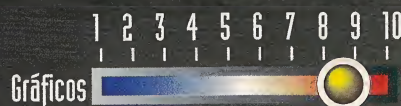
de su trompa, que le permite transportar objetos y atraer plataformas. El fantasioso Otifante también se topará con enemigos: Robots, abejorros y vampiros son algunos de los peligros que nuestro protagonista tendrá que combatir. Un arsenal de

bolas que lanza con su trompa le permitirán seguir adelante. Con ellas, su valentía y tu colaboración, seguro que logra liberar a papá Otifante.

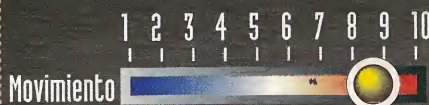


Feo por fuera,  
tierno por dentro,  
¿sabes quién es?

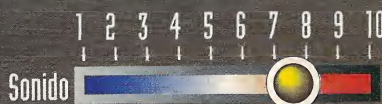
**TOTAL**  
**85**



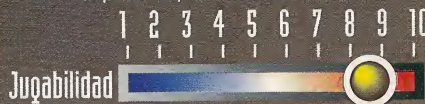
El nivel general es bueno, aunque se echan de menos algunos enemigos más por el camino.



La posibilidad de trasladar objetos con la trompa es lo mejor que puede hacer este Otifante.



En cada fase te acompaña una melodía distinta y muy apropiada para cada situación. Vamos, que se deja oír con facilidad.



Aparte de habilidad, se necesita también una buena dosis de imaginación para superar algunos obstáculos, y eso siempre es bueno.

## OPINION

Aquí tenéis un cartucho de los que gustan a los "especialistas" de las plataformas y en el que encontraréis seis fases que, si bien en general resultan bastante divertidas, presentan ciertas irregularidades: en algunas los gráficos son demasiado simplistas y con escasos enemigos, mientras que otras destacan por el colorido y la calidad de sus fondos.

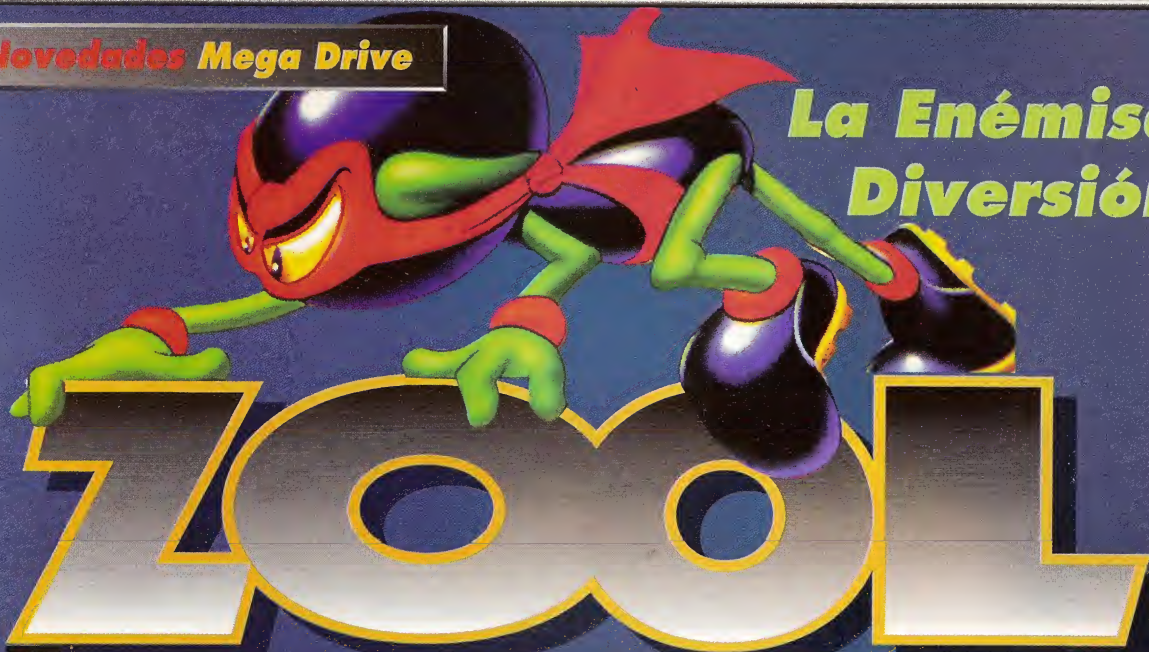
Los que no sean aficionados al género verán en él "lo de siempre", pero los incondicionales sabrán apreciar los toques de imaginación y la astucia que se necesitan para superar determinados obstáculos, la apreciable banda sonora y la simpatía de su protagonista.

En «The Otifants» comprobarás lo que es el género de las plataformas en estado puro.



**Novedades Mega Drive**

## La Enémiga Diversión



La situación era alarmante. En las últimas semanas los redactores de TodoSega no habían sido capaces de escribir un sólo texto presentable y el cierre del número se acercaba peligrosamente. Y aunque ésta no era la primera vez en que los geniales chicos de redacción sufrían una crisis creativa, en esta ocasión la cosa amenazaba con no ser algo pasajero y circunstancial. Después de una larga e inútil jornada de trabajo, desesperados y tristes, fueron a presentar su dimisión al director de la revista. Cuando estaba a punto de aceptarla, -en realidad llevaba bastante tiempo esperándola-, llegó un telegrama firmado por un tal Zool.

Este personajillo que decía ser un Ninja de la Enésima Dimensión nos puso al



**El medallón con la cara de Zool es la salida de nivel y se localiza con la flecha del cuadro de puntuaciones.**

corriente de la dramática situación.

Era lógico que no pudiéramos escribir ya que Krool y su "ejército contra la creatividad" habían atacado el núcleo de la Imaginación de la Tierra y secuestrado a las Musas.

Entre las víctimas más afectadas por el siniestro ataque se encontraban, por



**Un símbolo con la letra zeta permitirá a Zool duplicarse, así que nos será de gran ayuda.**

ejemplo, Julio Salinas, Pizo Gómez y Pro-sinecki, este último irrecuperable. Y no acababan ahí sus estragos puesto que objetos inofensivos como pasteles, pelotas o juguetes se habían convertido en peligrosos enemigos para el Ninja.

Zool no podía perder un minuto más. El pequeño héroe tendría que recoger



### PRIMER CONTACTO

*No hace falta ser demasiado inteligente ni haber jugado una enorme cantidad de juegos para que uno se dé cuenta, -apenas transcurridos unos instantes tras cargar este cartucho-, de que Zool es un juego especial. La simpatía que derrocha el protagonista, el colorido que se desparra por sus escenarios y la diversión que surge de él desde el primer momento son suficientes para dejarte boquiabierto. Pero eso tan sólo es el Primer Contacto, después... ¡ya os lo podéis imaginar!*

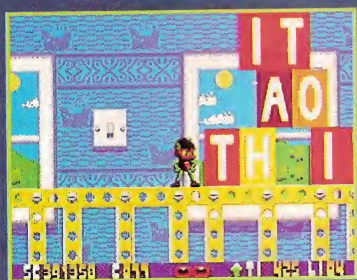


Electronic Arts • Arcade • Megs: 8 • Jugadores: 1 • Niv. Dif.: 3 • Continuaciones: 5 • Fases: 7

## Enemigos de la Imaginación



Aquí tenéis alguno de los pintorescos enemigos que Zool encontrará al final de cada fase. Pese a su extraño aspecto, os aseguramos que son peores que un dolor de muelas y más malos que un portero de escayola. Su punto flaco es siempre su enorme y abombada cabeza, por lo que deberéis castigarles en ella insistentemente.



aquellos objetos que aún no habían sido mutados por Krool y ponerlos a salvo en un escondite seguro. Algo muy complejo dado que a lo largo de siete mundos (divididos cada uno en cuatro niveles) debería hallar el camino correcto en unos escenarios plagados de peligros y en un tiempo récord.

Si lograba superar estas pruebas, tendría que verse las caras con unos singulares enemigos de final de fase, tales como Guitarras asesinas, Taladros Virginia o Bananas Punkies.

Y esta es la historia de un arcade con ciertos tintes plataformeros, que cuenta además con unos gráficos muy cuidados (aunque un tanto repetitivos entre subfases), con un personaje de movimientos veloces, una apropiada banda sonora y

una jugabilidad notable solamente oscurecida en algunas ocasiones por lo complicado de algunos tramos.

En definitiva, un buen juego al que un poquito de originalidad y dos jugadores simultáneos le hubieran aportado mayor brillantez, pero que en cualquier caso te proporcionará diversión de sobra.



**TOTAL**  
**85**



Gráficos

Aunque de gran calidad, resultan un poco repetitivos al no sufrir grandes variaciones entre los diferentes subniveles de cada fase.

Movimiento

Nuestro personaje es la velocidad personificada, un rayo sobre una pista repleta de obstáculos y enemigos.

Sonido

Música pegadiza y efectos especiales buenos y abundantes.

Jugabilidad

La vivacidad del juego es frenética, pero se echa de menos una opción de dos jugadores simultáneos.

### OPINION

«Zool» es el típico juego de plataformas con una realización técnica esmerada, pero con pocas novedades con respecto a otros programas de esta categoría. Su argumento es ya archiconocido: un protagonista la mar de simpático, obligado a recoger una desproporcionada cantidad de objetos dentro de un infernal laberinto plagado de enemigos.

Esto no quiere decir que sea aburrido o malo, no. El cartucho resulta tremendamente entretenido, sencillo de jugar y con abundantes fases, pero a estas alturas es hora de empezar a exigir un poco más de imaginación, que por algo es la protagonista del juego.

**Indicado para los que disfruten de los juegos de plataformas con personajes veloces e intrincados caminos.**



**Novedades Mega CD**

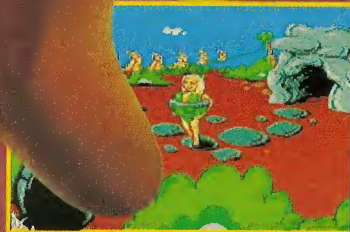
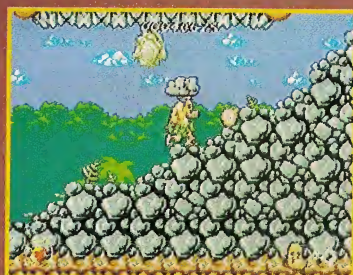
# ANALOG ROCK

## El Otro Jurásico

**N**o sé si vosotros lo habréis notado, pero a mí me han llegado rumores de que en los últimos tiempos la cosa de la prehistoria y los dinosaurios se ha puesto de moda. Yo, la verdad, no estoy muy seguro, pero me da en la nariz que algo de esto hay. Comencé a sospecharlo después de que me regalasen el muñeco de un Tira-

nosaurio por comprar una lata de anchoas, pero eso no tiene nada de raro, ¿no es cierto?

Otro día, me enteré de que por llevar la batidora de mi madre a reparar había entrado en el sorteo de veinte viajes a Soria, en donde se pueden admirar dos huellas y media de Brontosaurio. La cosa ya empezaba a ser intrigante, pero el colmo llegó cuando descubrí que en una





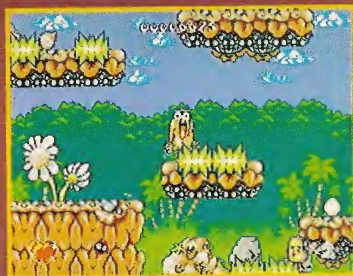
Sony Imagesoft • Plataformas • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: 2 • Fases: 5



**Quando Chuck transporte rocas, caminará mucho más despacio debido a su peso. ¡Qué esperabas!**

tasca típicamente española servían tapas de Cochinito a la Jurásica. ¡Hasta ahí podíamos llegar!

Herido en mi amor propio, me dispuse a llegar al fondo del asunto para salvar a todos mis compatriotas de la fiebre que, sin ellos saberlo, les está llenando la cabeza de dinosaurios. Y creo que por fin lo he descubierto, aunque me ha costado lo suyo: Todo es un gran montaje para hacernos creer que este despliegue publicitario es debido al estreno de una película llamada Parque "nosequé". ¡Pues no es cierto! Estoy en disposición de revelar que lo que se esconde detrás de esta campaña es la aparición de la versión para Mega CD de «Chuck Rock», la romántica historia del troglodita que lucha



**Esta cara de cabreo troglodítico es la que verás si no te das prisa en mover a nuestro personaje.**

por rescatar a su esposa.

¿Queréis saber algo más? Bien, os diré que la aventura comienza una mañana de domingo, cuando Chuck está plácidamente sentado en el sofá viendo la televisión. Mientras tanto, Ofelia, su mujer, tiende la ropa en el exterior sin sa-



## GRÁFICOS FX



Al saber que las aventuras de Chuck Rock iban a aparecer en formato CD, pensábamos que las mejoras en el aspecto gráfico serían notorias con respecto a la versión para Mega Drive. Nada más lejos de la realidad, porque lo cierto es que apenas se aprecian las diferencias entre uno y otro, ni en las fases, ni en los escenarios, ni en los enemigos.

## SONIDO FX



Siguiendo la línea del resto de los juegos para Mega CD, el «Chuck Rock» presenta una banda sonora de primera calidad. Un personaje que tiene el rock en el apellido no podía hacer otra cosa que presentar una música marchosa donde las haya. Mención aparte merecen los efectos sonoros, tan sorprendentes como bien hechos. Un conjunto muy apreciable.

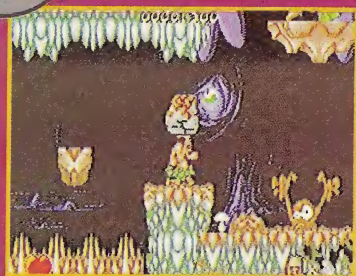
## TÉCNICA CD



Lo que aquí os podamos contar no va a variar mucho de lo que hemos dicho unas líneas más arriba al referirnos a los gráficos. Nada especial que destacar, salvo ligeras mejoras en el scroll del juego y una mayor definición de las imágenes. Por lo demás, no existe ningún punto que ponga en evidencia las posibilidades técnicas que ofrece el CD.

**La llegada de «Chuck Rock» al CD no nos ha traído ninguna sorpresa. Un buen juego pero esperábamos mayor esmero en su realización.**





**C**omo buen hombre primitivo que es, Chuck dispone de dos armas bastante contundentes: su barriga y sus piernas.



ber que el pérfido Gary Gritter está observándola con aviesas intenciones.

Vamos, tan aviesas que no duda en darle un garrotazo en la cabeza y llevársela a rastras. Y eso que Ofelia era más bien parecida a Rosy de Palma (vamos, una auténtica belleza). Lo que pasa es que cocina como nadie las recetas de Arguiñaurio, y no hay troglodita que se resista a un bistec de Dimasaurio (ejemplar perteneciente a la familia de los Maque-



**Pese al poco apego que tenían los prehistóricos al agua, Chuck tendrá que darse algún que otro baño.**

tapitecus Photoshopis] perfectamente condimentado.

Como podréis suponer, el enfado de Chuck al enterarse del secuestro de su amada es monumental, pero eso no le impide ponerse manos a la obra (¿o sería mejor decir al rescate?).

A partir de entonces, le espera un viaje a través de cinco fases en las que nuestro valiente troglodita cuenta con sus barrigazos y sus patadas como única arma, lo cual no es mucho si pensamos que la suma de las diversas subfases nos da un total de 28 etapas. La aventura transcurre, en primer lugar, por una espesa jungla, para visitar después el infernal calor de un volcán, una zona húmeda con aguas infestadas de todo tipo de anima-

## Por el amor de una troglodita...

**Por extraño que parezca, esto que veis aquí es un mapa completo de las cinco fases que tiene que pasar Chuck Rock si quiere volver a ver a su esposa Ofelia. Atravesar la Jungla, la Fase Volcánica, la Zona del Agua, la Edad del Hielo y, por último, el Cementerio de Dinosaurios será el "rescate" a pagar por este troglodita para conseguir su objetivo. ¡Resulta un poco caro!**







***Esta postura tan poco ortodoxa es la que toma nuestro hombre de las cavernas al saltar.***

les y la gélida Edad del Hielo, que no son más que el prólogo antes de llegar al último obstáculo que le queda a Chuck para poder recuperar a la cautiva Ofelia: una fase final repleta de esqueletos, algunos de los cuales están menos muertos de lo que debieran.

Y por si la dificultad de los escenarios en sí no fuera suficiente, a la cantidad de plataformas que este valiente hombre prehistórico se encuentra por el camino (algunas de las cuales tiene que salvar transportando piedras de un sitio para otro) se le une la fauna de las cavernas en pleno, representada por pequeños dinosaurios, pirañas, mamuts, tortugas, etc, a los que hay que añadir los inevitables guardianes de fase, cada vez más



***No todos los animales son hostiles a Chuck Rock. Aquí tienes el ejemplo.***

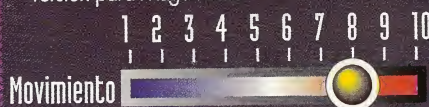
enfadados con nuestro protagonista (un triceratop, un Mamut o un Tiranosaurio).

Este es el desafío al que se enfrenta el cavernícola más famoso de la prehistoria de Sega (ya tuvimos la oportunidad de conocerle en una versión anterior para Mega Drive). Un reto nada fácil, pero que se ve suavizado por la posibilidad de acceder a las distintas fases por medio de unos passwords que os vendrán como caídos del cielo... ¿Conseguirá el intrépido Chuck Rock volver a ver a su esposa Ofelia? ¿Se saldrá el malvado Gary Gritter con la suya?

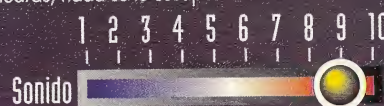
¿Disfrutaremos a tope con sus aventuras? La solución en la próxima partida.



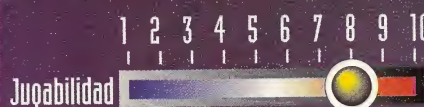
Son simpáticos, pero apenas se diferencian de los que ya vimos en la versión para Mega Drive.



Los movimientos de este troglodita son rápidos y variados. Desde dar barrigazos a transportar piedras, nada se le escapa.



El sonido compacto sigue arrasando. Los efectos son un deleite para nuestro oído.



Aunque nos suena conocido, resulta bastante entretenido y supone un reto para nuestro orgullo de jugador.

## OPINION

El paso de «Chuck Rock» a Mega CD presenta unas características poco definitorias de lo que debe ser un buen compacto.

Obviamente, las mejoras existen: el sonido, por ejemplo, es excelente. Se puede citar también la mayor nitidez de los personajes y la mejor calidad del scroll de los escenarios, pero poco más.

Quizá el punto a favor más destacable de este juego sea que ha sabido conservar toda la simpatía que ya nos deleitó en la versión para Mega Drive, pero esto hace que su valor se limite a su posible adquisición por parte de aquellos que no lo conocían antes.

**A pesar de ser un juego muy divertido, es demasiado parecido a lo que ya vimos en Mega Drive.**

**TOTAL**  
**80**



## Novedades Game Gear+Master System

**A**unque ya nadie lo recuerde hoy, Aranneas Cart-right fue uno de los golfistas más grandes de la historia de este deporte. Su aspecto desaliñado y su esbelta figura patearon, uno tras otro, todos los campos del mundo cosechando triunfos y elogios. El "Fraile", como se le conocía en círculos íntimos, era el número 1, el gran arquitecto del green.

Pero para desgracia del Golf, en plena flor de la vida, cuando mejor le iban las cosas y su estilo empezaba a crear escuela, llegó el amor y su juego comenzó a declinar. Sus ausencias de los torneos fueron cada vez más frecuentes y ca-

prichosas, y era mucho más fácil encontrarlo en las páginas del "Hola" en compañía de la bella Lola de Alboloduy y de su fiel e irascible "Cad-die" Costapinto. Borracho de amor, y de lo que no es amor, pasó de una vida de golfista a una de bastante golfo y su maravilloso temple, su envidiable pulso se convirtió

**PGA**

**Un Buen Par**

# TOUR GOLF

GAME GEAR



GAME GEAR



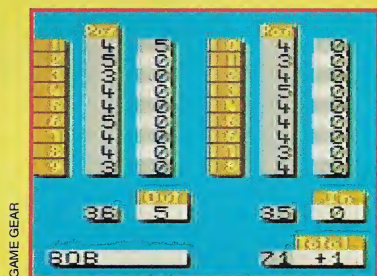
GAME GEAR



GAME GEAR







**Elegir correctamente el palo, calcular la fuerza del viento y la potencia del golpe son las tres claves del éxito.**

**Los gráficos de los greens nos indicarán las caídas y los desniveles del terreno.**

en un amasijo de nervios incontrolables. Aranneas, acosado por las deudas, se hizo ladrón de grandes almacenes y fue detenido tras un sonado hurto de pande-retas que terminó con sus huesos en la cárcel de Purchena.

Lola asustada por la tristeza de la que era preso Aranneas, intentó animarle su larga estancia entre rejas con un juego

de golf para Master System y Game Gear llamado «PGA Tournament Golf». Este programa, que tanto éxito obtuvo en su versión para Mega Drive, había sido adaptado notablemente para estos formatos en los que se ha conservado perfectamente la impecable realización gráfica y características del juego.

Con los cuatro torneos nuestro amigo



## Gráficos

Sencillos y efectivos. Definición adecuada y gran variedad de hoyos. La única pega es la panorámica que presenta la panorámica del green.

## Movimiento

Resulta bastante molesta la formación de la imagen a cada golpe (igual que si levantáramos una persiana), sobre todo por su lentitud.

## Sonido

No nos hubieran molestado una mayor variedad de efectos sonoros. Pocas y adecuadas melodías completan el conjunto sonoro.

## Jugabilidad

Con algo de práctica y con la posibilidad de crear jugadores o salvar torneos, la jugabilidad está más que asegurada.

## OPINION

Hacia mucho tiempo que la portátil de Sega reclamaba para sus circuitos un buen juego de golf. Pues para subsanar esa deficiencia, la compañía Tengen ha realizado una versión, con bastante acierto, del mejor programa de golf para Mega Drive de todos los tiempos: «PGA Tour Golf». El minicartucho conserva muchos de aquellos aspectos brillantes como opciones o panorámicas de campos y se pierde en otros puntos, como la representación de las caídas del green o la imperfección de algunos golpes cortos a pocos pasos de bandera.

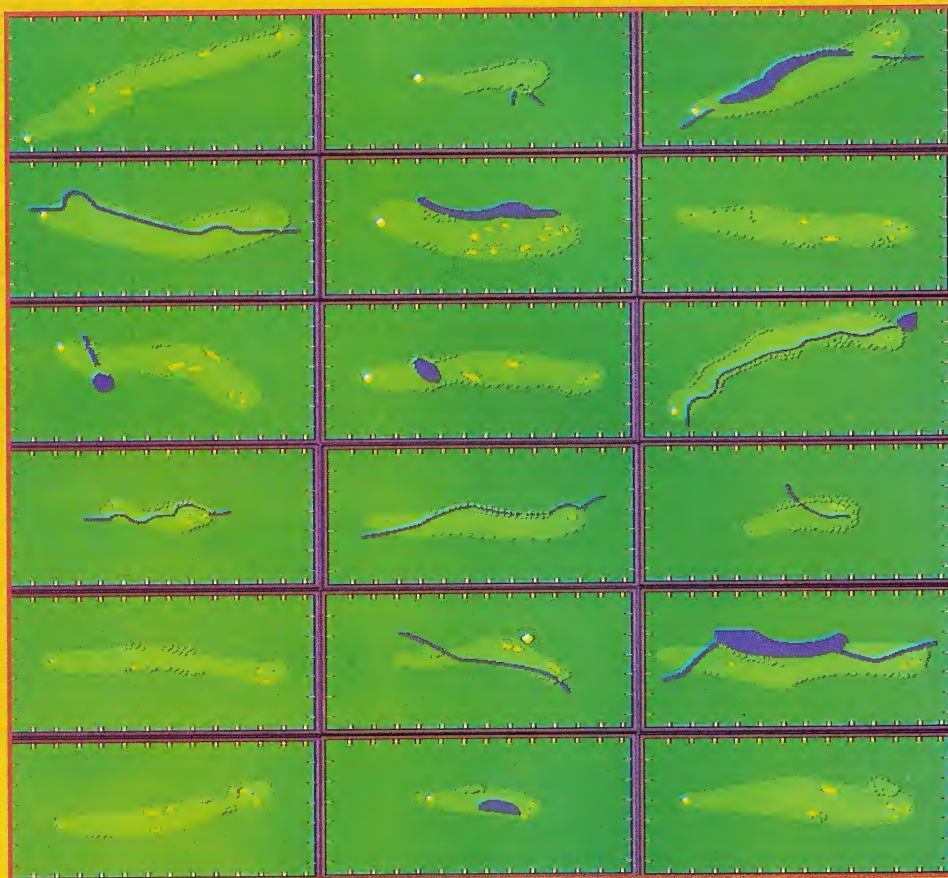
Aún así la versión de Game Gear es una adaptación divertida y generosa que los aficionados al golf deben probar.

**Una versión aceptable del «PGA Tour Golf» de Mega Drive con pocas variaciones y una jugabilidad notable.**

**TOTAL 79**



## Afinando la Puntería



Estos son los 18 hoyos del primer campo de golf de esta versión del PGA para Master System. Avenel es un campo de dificultades intermedias: muchos bunkers y algunos cursos de agua situados estratégicamente nos crearán bastantes apuros. Lo más aconsejable será que nos alejemos de todo lo que sea agua, porque si de los bancos de arena se sale más o menos airosos, ésta nos costará como mínimo un golpe. Con eso y algo de precisión lo demás está hecho.

MASTER SYSTEM



**A lo largo del recorrido tendremos información puntual de lo ocurrido en los otros hoyos, así como de los datos de la Clasificación General del campeonato.**

volvió a ser un consumado golfista y pese a algunos problemas provocados por la poca precisión y defectuosa visión de los greens, la gran mayoría de los golpes eran sencillos y precisos. Además como podía salvar su partida en la memoria y competir con varios jugadores, las visitas de Lola se convirtieron en trepidantes partidas en las que los carceleros cruzaban apuestas. Pronto se hicieron públicos los resultados de los torneos, la lista de ganancias, las estadísticas y demás opciones que presentaban ambos juegos, por

lo que la pasión se fue contagiando al resto de los presos. La situación alcanzó tal punto que el Alcaide se vió forzado a colocar pantallas gigantes en el comedor y, más tarde, a comprar una remesa de consolas y cartuchos PGA.

Pero como ya se sabe, los presos son gente difícil de contentar y pronto exigieron "Un hombre, una consola, un juego". El Alcaide cogió ambos juegos para comprobar si su jugabilidad estaba permitida por el reglamento de prisiones y comprendió que los reclusos tenían toda

MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM

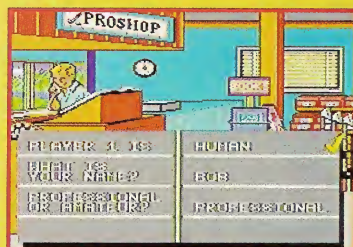


MASTER SYSTEM





MS Tengen • Deportivo • Megac: 4 • Jug.: 1-4 • Niv. dif.: 2 • Continuac.: Passwords • Fases: 4 Torneos



BOB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476</
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	--------



## Novedades Master System

**A** nadie en Megalo City sorprendió la noticia del aterrizaje de un OVNI aquella tarde del mes de marzo del año 2020. No era de extrañar, pues la población estaba ya acostumbrada a presenciar fenómenos extraños, casi increíbles. Todavía se recordaba con admiración a aquel conductor que, presa de un ataque de locura, paró en un paso de cebra para permitir que cruzasen los peatones. Los más viejos hablaban también de una familia de extravagantes que, allá por 1993, enseñó a sus hijos a tirar los desperdicios en las papeleras en lugar de ensuciar la calle. ¡Hábrase visto!

Sin embargo, esta vez fue distinto, como se encargaron de demostrar los hechos. Poco tiempo después del avistamiento de la nave espacial, el alcalde convocó un torneo de lucha para determinar quién era el hombre más fuerte de la ciudad, el verdadero Maestro del Combate. A su llamada acudieron luchadores de todas las partes del planeta, pero el jurado determinó que solamente cuatro de ellos eran dignos de competir en tan magno acontecimiento: Gonzales, grande como una montaña y de fuerza descomunal; Highvoltman, el luchador que aprovechaba la fuerza de la electricidad para ganar las peleas; Wingberger, el hombre de las corazas en los bra-

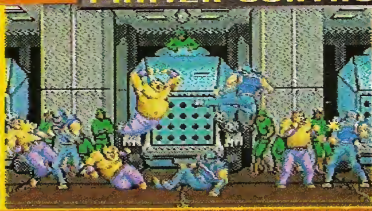
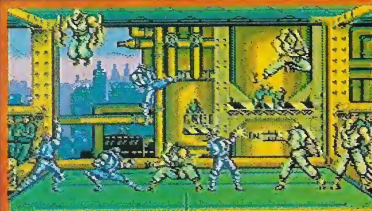


# MASTER COMBAT

## Maestros del "Guantazo"



PRIMER CONTACTO



En este primer contacto te presentamos dos combates hipotéticos en los que observarás algunos de los diversos golpes y movimientos que puedes efectuar con cada luchador. Realizarlos no es demasiado difícil: basta con combinar el movimiento del botón direccional con la presión de los botones 1 (para dar puñetazos) y 2 (para saltar). Así irás descubriendo cuáles son los golpes especiales y los que más energía restan a tu oponente. El resto, en manos de tu inteligencia.



Sega • Arcade • Megs: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles Dif.: 3 • Continuac.: 3 • Fases: Combates

## Cuatro eran, Cuatro...



Aquí tienes a los cuatro luchadores con los que podrás participar en el «Master Combat», el Combate de Maestros. Hayate, un luchador al más puro estilo Ninja; Highvoltage, el hombre-eléctrico; Windberger, el guerrero de los brazos alados y Gonzales, el fornido grandullón, se enfrentarán sobre 8 bits para ver cuál de ellos es el más fuerte en Megalon City. ¿Por quién apuestas?



*En un juego de lucha como éste, era inevitable que uno de los cuatro escenarios tuviese aspecto oriental.*

zas; y Hayate, el guerrero Ninja más poderoso que se había visto jamás. Casualmente, tras su presentación en público todo el mundo comentó el aspecto inhumano, casi extraterrestre, de los cuatro titanes... ¿recordáis el OVNI?

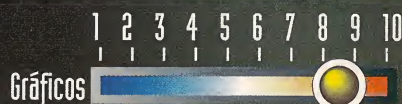
Así se presenta ante ti un nuevo juego de lucha, «Master Combat», cuyas dos modalidades de juego son simples: si seleccionas la de un jugador, tu misión consistirá en ganar todos los combates que te enfrenten al resto de los luchadores, e incluso a tu propio doble. En medio se intercalará una fase de bonus en la que de-



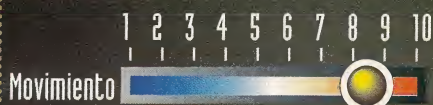
*En la modalidad de un jugador, la fase de bonus consiste en acabar a golpes con esta excavadora.*

berás destrozar una excavadora a base de golpes, con la única recompensa de unos cuantos puntos.

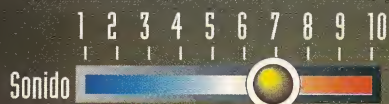
La otra modalidad es la de dos jugadores, en la que cada participante deberá escoger a un luchador, y ambos se enfrentarán tantas veces como quieran. En ambas modalidades, los combates se desarrollarán sobre cuatro escenarios distintos y se disputarán al mejor de tres asaltos. A partir de este planteamiento, no queda más que observar los movimientos de cada luchador y aprender a dominar los golpes especiales.



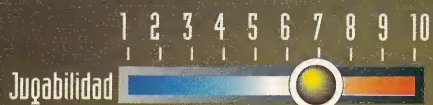
Sprites de tamaño demoledor y cuatro escenarios muy bien conseguidos.



Cada luchador tiene su gama particular de golpes, que ejecuta con rapidez y facilidad.



En los combates predominan los efectos sonoros, pero su calidad deja mucho que desear.



El que sólo haya cuatro luchadores puede hacer que os canséis rápidamente de jugar.

## OPINION

Si este comentario se hubiese escrito tan sólo unos meses antes, «Master Combat» para Master System hubiese merecido mayores elogios. Sin embargo, de todos es sabido que la aparición de «Mortal Kombat» (polémicas sobre su violencia aparte) ha situado el listón de los juegos de lucha muy alto.

A partir de ese momento, todos los cartuchos de este género tendrán que ser inevitablemente medidos por el rasero del «Mortal», y eso hace que el que nos ocupa se quede en la categoría de aceptable, con buenos gráficos y movimientos, y con una jugabilidad merceda por la escasez de luchadores. ¡Es ley de vida!

**«Master Combat» es un aceptable juego de lucha, aunque limitado por el corto número de luchadores.**

TOTAL  
81



## Novedades Mega Drive

**E**n un planeta perdido en una galaxia muy, muy lejana (¿dónde he oído yo esto?), se celebra cada semana un concurso televisivo de máxima audiencia. En él, se sigue la tendencia de todos los concursos "culturales" de nuestros días: azafatas despampanantes ligeras de ropa que han sido elegidas, sin duda, por su alto nivel intelectual, pruebas durísimas para la inteligencia del concursante (por ejemplo, comprobar quién se come más huevos duros en 30 segundos), un público atentísimo que se empeña en aplaudir hasta a la que barre el estudio...

Pues bien, el ganador de esta semana ha sido Puggsy, un personaje parecido a una pera con ojos como los de un car-



## Un Alienígena en Apuros

# PUGGSY

Desde el principio Puggsy deja claro que te va a obligar a usar un poco el "coco". En cada nivel del juego tu objetivo será encontrar la forma de llegar hasta la salida, y para ello tendrás que utilizar los numerosos objetos que encontrarás a tu paso. Emplealos para subir, disparar a enemigos, abrir candados, etc... y la misión se habrá cumplido. Eso sí, ten tu imaginación siempre a punto.

006908 100



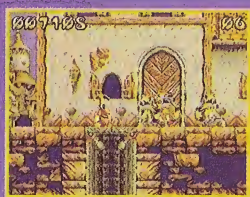
007108 100



PRIMER CONTACTO



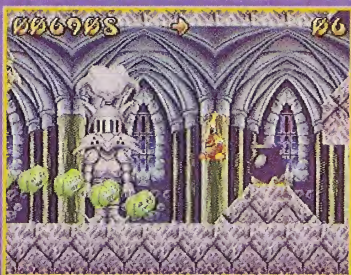




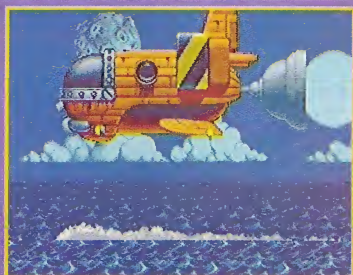
## ¡Cuidado con los Guardianes!

También Puggsy se encuentra con guardianes de fase en su camino a los que debe derrotar si quiere recuperar su nave.

Antes de llegar a Raclantis le esperan cinco de estos celosos vigilantes y, para que te vayas haciendo una idea, aquí te mostramos a cuatro de ellos.



**Como podéis comprobar, los decorados por los que transcurre este juego son altamente espectaculares.**



**Este que ves es el motivo de la discordia, la nave que le han robado al extraterrestre protagonista.**

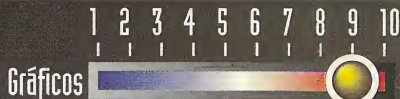
col, y el premio que ha conseguido es una flamante nave espacial 16 válvulas que no tarda en sacar a pasear. Pero como Puggsy no conoce bien el espacio, y la señalización es un desastre, en su primer viaje se pierde y llega a un mundo desconocido para él. Cuando se baja a preguntar a los indígenas (los Raccoons), éstos le roban la nave y se la llevan a la ciudad de Raclantis para ofrecérsela como trofeo a su gran líder.

A partir de aquí comienza la aventura de este curioso extraterrestre en busca de su nave. Para recuperarla tiene que hacer un recorrido "turístico" por el mundo en el que se encuentra. Y corto, lo que se dice corto, no es precisamente el viaje: 51 niveles que atraviesan 17 lugares diferentes es el precio que tiene que pagar si quiere volver a pilotar su vehículo. Lo que ocurre es que Puggsy protagoniza

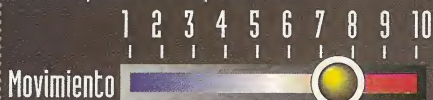
un juego en el que lo que predomina no es la acción, sino el ingenio. La salida de cada nivel generalmente está cerrada con un candado, tapada por una barreira o situada en una plataforma inaccesible. Para acceder a ella tiene la ayuda de objetos, como llaves, pelotas, linternas, pistolas,... que puede mover, tirar, trasladar o apilar. Puggsy puede usarlos todos gracias al sistema "Total Object Interaction" (T.O.I.), que permite que cada uno se rija por la ley de la gravedad. Para complicar más las cosas, se encontrará con diversos enemigos en su viaje, así como con cinco guardianes de fase que deberá derrotar para llegar a Raclantis, la ciudad donde se encuentra su nave.



**TOTAL  
84**



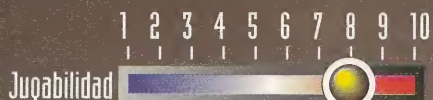
El nivel gráfico del juego es muy alto. Pese a que los primeros niveles engañan, conforme avanzas lo puedes ir comprobando.



Puggsy puede hacer todo lo que quiera con los objetos, aunque la lentitud a veces es excesiva.



Las melodías son bastante numerosas y variadas, pero los efectos son casi inexistentes.



Abstenerse los que no tengan paciencia. En algunos niveles la "comedura de coco" es de antología.

## OPINION

Para empezar, una advertencia: «Puggsy» no es un juego de acción como la mayoría de los que se ven en el mercado. La principal característica que lo hace diferente es que te obliga a pensar la forma de pasar cada nivel a veces hasta rozar la desesperación y eso puede estar especialmente recomendado para padres que desconfían de la utilidad de los videojuegos. Pero no creas que lo que acabamos de decir hace que este cartucho esté reñido con la diversión, al contrario, posee la suficiente emoción como para hacerte disfrutar a tope mientras juegas. Además, los gráficos son excelentes.

**En «Puggsy» tienes que emplear tu imaginación por encima de tu habilidad, y eso le convierte en un juego diferente y muy interesante.**



## Novedades Mega Drive

**A**bel no es un puercoespín azul, tampoco es un fontanero bigotudo. El pobre Abel no es ni siquiera un bello príncipe en busca de damisela de buen ver a quien besar. Abel es sólo una bola, una pequeña, fea y brillante bola de acero que en sus tiempos trabajó de rodamiento en la rueda de un Ford Bronco. Fue en un taller de la I.T.V. donde su carrera se fue al traste. Un mecánico malvado descubrió como una pequeña grieta le impedía realizar con corrección su trabajo y le

**La Bola que Más Mola**

# Virtual PINBALL

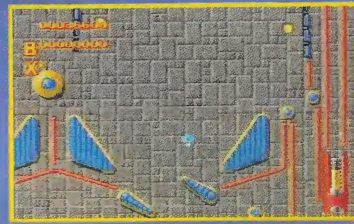
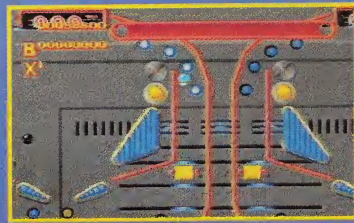
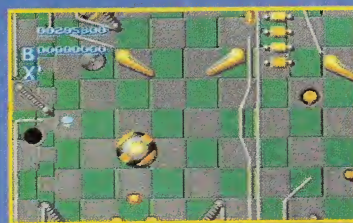
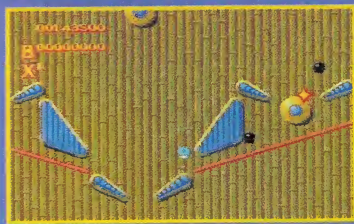
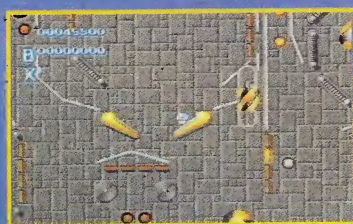
arrojo sin piedad a un contenedor de esos que los macarras tiran los sábados por la noche. Fue en ese contenedor donde Abel conoció a Millán, bola de puro acero toledano, y juntos decidieron ir a recorrer mundo. Un tal Choskar les recogió y les tuvo «currando» de canicas durante más de un año sin parar de jugar al «gua», y abollando a cuanta canica de cristal se ponía a tiro. Y como la vida da muchas vueltas, y más aún si eres redondo, Choskar les perdió y así Abel y Millán llegaron a un extraño pueblo lleno de luces y magia llamado Sega City. Carolina y Raúl, un buen par de bolas de acero recauchutado, les dieron una calurosa bienvenida.

¿Qué demonios es esto?, les preguntaron.

Raúl, mientras degustaba una hamburguesa de lubricante, les hizo la señal de victoria.

¡Vais a ser famosos!, insistía la bella Carolina mientras Raúl se comía esta vez un par de sandwiches.

Bien chicos comenzó a hablar Raúl.

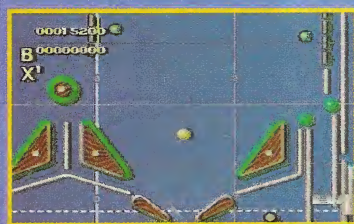




## PRIMER CONTACTO



*Esta es una de las numerosas mesas en las que podrás jugar con el «Virtual Pinball». Todas ellas son independiente y seguro que una vez que hayas elegido la que más te guste, jugarás todo el tiempo en ella. Si lo que prefieres es ir por libre, también tienes la oportunidad de construir y grabar tu propia mesa, hasta un número máximo de ocho diferentes. ¡En la variedad está el pinball!*



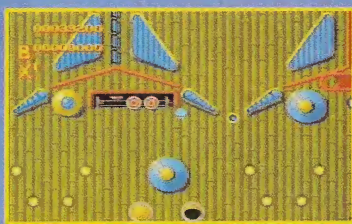
**Una de las características más notables de este pinball es la posibilidad de diseñar nuestras propias mesas.**

hemos hecho un análisis de todas las bolas del mundo y vosotros sois los que reunís las cualidades necesarias para protagonizar un juego de pinball.

«¡Guau! exclamó Abel siempre soñé en convertirme en el centro de atención de grandes y mayores.

«Pero no penséis que sólo se trata de un pinball del montón, se trata de uno de los mejores videopinballs de la historia.

«Dispondréis continuaba Raúl mientras se zampaba un donut de hasta doce mesas en seis configuraciones diferentes, más otras ocho mesas que editaréis a vuestro antojo. Una de las configuraciones se llama «Gore», y como podéis imaginaros por tan llamativo nombre, las ca-



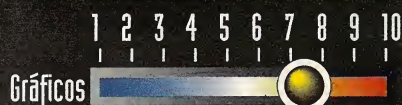
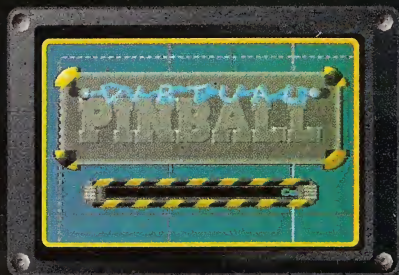
**Se echa en falta un poco más de espectacularidad durante las partidas y una mayor rapidez de movimientos.**

laveras, los huesos y la sangre estarán a la orden del día.

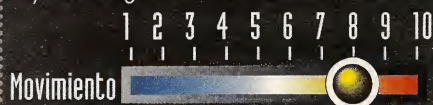
«Tres niveles de dificultad, partidas de cuatro jugadores, tres velocidades de bola, ¡y diez superficies distintas! apostilló Carolina.

«Por supuesto concluyó Raúl con una bolsa de palomitas de maíz en la mano: os faltarán melodías de leyenda que acompañen vuestro trabajo.

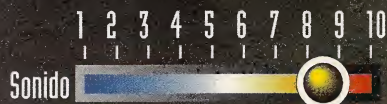
«¡Aceptamos! gritaron al unísono Abel y Millán, orgullosos de pasar a la historia como las bolas que más marcha y diversión iban a proporcionar al mundo entero.



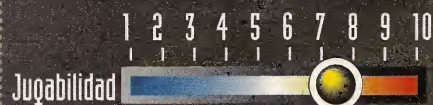
No son precisamente su punto fuerte. El diseño de las mesas es poco atractivo y en cierto grado monótono.



Buen scroll de la mesa, aunque un poquito más de velocidad no hubiera venido nada mal.



Muy buena música, variada, potente y, sobre todo, apropiada. De las de grabar en cinta.



La opción de diseñar nuestras mesas nos ha gustado bastante. Sin embargo, echamos de menos algunos detalles más espectaculares.

## OPINION

El «Virtual Pinball» de Mega Drive es quizá el juego de flippers con más opciones de la historia. No importa que sus escenarios no sean muy vistosos, que la rapidez no sea su nota distintiva, y que las mesas no sean un prodigio de originalidad. Lo que está claro es que un pinball será siempre un pinball y si, como éste, dispone de muchas variedades de juego, su futuro es prometedor. Lástima que su mayor enemigo sea de la misma casa Sega, ya que competir con el maravilloso «Sonic Spinball» es una batalla perdida de antemano. De todas formas, hay que darle cierto margen de confianza.

**«Virtual Pinball» es una buena excusa para dejar de visitar durante algún tiempo las salas recreativas.**

**TOTAL**  
**78**



**Novedades Master System**

# Todo un Gran Premio



La primera toma de contacto con este juego es..., pues eso, una primera toma de contacto. Nos explicamos. Como sabéis, lo buenos pilotos antes de competir deben acoplar las características de su vehículo a las condiciones particulares del circuito en el que van a correr: la posición de los alerones, la dureza de los neumáticos, el tipo de cambio... Los entrenamientos nos permitirán hacer todo este tipo de pruebas antes de afrontar las carrera en las mejores condiciones posibles. Lo que ocurra después...

SETTINGS  
WHEEL  
GEARS  
TYRES  
ENGINE

```
1: SELECT
2: FROM
```



SETTINGS  
WING  
GEARS  
TURNS  
ENGINE

```
1 SELECT
2 FTEXT
```



SETTINGS  
WING  
GEARS  
TYRES  
ENGINE

```
1: SELECT
2: FROM
```

OPTIONS  
HIGH POWER  
HIGH TORQUE



Donmark • Deportivo • Megs: 4 • Jugadores: 1-2 • Niv. dif.: 2 • Cont.: Variable • Fases: Campeonato

## Elige tu Circuito



Estos son los ocho "Caminos hacia la Gloria" que presenta «F-1»: Australia, Italia, Japón, Francia, Portugal, Gran Bretaña, San Marino y Alemania. Sus curvas y desniveles han roto los sueños de más de un piloto, pero, tranquilo, porque seguro que tu innegable pericia te hará encontrar sin esfuerzo los oportunos trazados que te permitirán arañar esos valiosos segundos que han de conducirte directamente hacia la más gloriosa de las victorias. ¡(Vaya frasecilla más total que nos hemos marcado)!



**Túneles, cambios de rasante, chicane y curvas imposibles son algunas de las dificultades de estos circuitos.**

Una vez preparado el bólido, seleccionando el modo de juego entre las opciones de "Grand Prix" o "Arcade" - y el número de vueltas, estaremos dispuestos para competir con los rivales más corajudos y veloces del momento. Y si éstos no fueran suficiente competencia, tendremos la oportunidad de medir nuestras fuerzas con otro jugador en la impresionante modalidad de dos jugadores simultáneos. Esta opción por su gran velocidad, clari-



**La modalidad de dos jugadores simultáneos multiplica la emoción y apenas ralentiza la velocidad.**

dad y adicción es la apuesta más importante del cartucho para Master.

En cuanto al aspecto gráfico de este simulador, encontraremos pocas diferencias con su hermano de Game Gear en circuitos, formas y colores, no así en la definición y velocidad, que aquí es mayor. Si aquél eran bueno, éste le supera en perfección y realismo. Para resumirlo todo en pocas palabras: «F-1» es el mejor juego de carreras para Master.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Ocho escenarios salpicados de interesantes detalles, chicanes y otras dificultades. Gran definición.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

No transmite la sensación de velocidad del programa de Mega Drive, pero sus efectivos movimientos nos llevarán a la alta competición.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Aunque algo elementales, los efectos son de calidad. Se agradecerán durante la partida y nos animarán a apretar más el acelerador.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Una dificultad apropiada y la increíble modalidad de dos jugadores simultáneos son los puntos más potentes de este campeonato.

## OPINION

Tanto el programa de Master como el de Game Gear han experimentado importantes modificaciones con respecto al original de Mega Drive y poco o nada tienen que ver con éste. La diferencia más visible está en que aquí la perspectiva utilizada es la tradicional de los juegos de carreras como el "Out Run", en vez de la de simulador. También se han suprimido los movimientos laterales y la opción Turbo.

Pero los aspectos más importantes, como la velocidad y la jugabilidad, se mantienen con toda su energía y potencia, si tenemos en cuenta la extraordinaria modalidad de dos jugadores simultáneos.

**Toda una competición de Fórmula 1 con la estructura y formas del mítico "Out Run", pero con más opciones y dos jugadores.**

**TOTAL**  
**89**



## Novedades Mega Drive

**A**unque en nuestro país el hockey sobre hielo no puede considerarse un fenómeno de masas, hay que reconocer que en las consolas sí que parece haber conseguido un importante grupo de aficionados. Las claves de esta extraña paradoja se encuentran en la enloquecedora jugabilidad de estos cartuchos y en la tremenda competitividad que despierta entre los participantes del "video-hockey".

Animados por el éxito de «EA Hockey» y «NHLPA Hockey '93», la sección deportiva de la compañía Electronic Arts ha decidido lanzar una versión actualizada de lo que será la Liga de Hockey Norteamericana en 1994.

En «NHL Hockey '94» encontraremos pocas pero importantes variaciones con respecto al programa del '93. Aunque gráficamente todo parece mantenerse en el mismo tono, se han añadido algunos bloqueos sobre banquillos y fondos, y se han suprimido algunas secuencias violentas, tales como peleas y lesiones. Pero donde, desde luego, sí notaremos diferencias notables será sobre la pista de hielo, no sólo por la nueva opción de penalties, sino además por el realismo del



# NHL<sup>®</sup> HOCKEY '94

## Rompiendo el Hielo



### PRIMER CONTACTO

*A la hora de seleccionar a nuestro primer equipo deberemos tener en cuenta su velocidad y contundencia. Cuanto más rápidos y salvajes, más posibilidades tendremos de defendernos de la presión y salir al contragolpe. Y aunque alguna vez pueda sonar la flauta, no confiéis todo al disparo e intentad combinar con el compañero mejor situado. Mucha atención a los rechaces y cerrad vuestra defensa lo máximo posible. Lo demás es suerte y muchas horas de entrenamiento.*

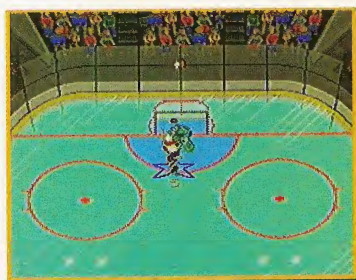






## Los Reyes del Hielo

Estos son los escudos de los 26 equipos que participan en esta potentísima liga del 94. En teoría, existen equipos superiores, pero sobre el hielo no hay amigos ni primos y todos resultan unos durísimos rivales. New York, Detroit y Chicago pueden ser una buena opción para iniciarlos.



juego de equipo. Ahora, conseguir un tanto desde larga distancia es casi un milagro, ya que los porteros son auténticos muros. Así que la combinación entre varios jugadores parece ser la mejor opción para lograr un gol. Además, los marcadores son más duros, más pegajosos y la calidad de los 26 equipos participantes es bastante similar.

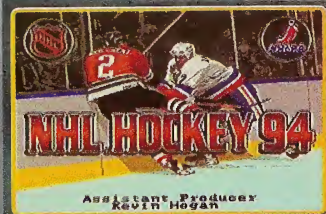
Todo ello origina mayor espectáculo, pero ¿os imagináis cuatro jugadores simultáneos luchando a brazo partido sobre el hielo? Pues en esta singular versión del 94 y gracias a "4 Way Play", el adaptador de EA, podremos enfrentarnos en un "dos contra dos" de los que hacen afición. A partir de ahora no habrá que esperar turno para jugar.

Y si lo que os gusta es haceros vuestro propio equipo y guardar los cambios, resultados, eliminatorias o records, tranquilos que con su sistema EEPROM, todos



esos datos podrán ser almacenados y puestos al día con un simple paso por el menú de opciones. De esta forma, la competición más dura cuenta con esta y otras muchas ayudas para alargar la vida de nuestro juego.

Si no lo habéis probado nunca, os presentamos el cartucho perfecto para romper el hielo e introducirlos en una de las competiciones más espectaculares del mundo: el hockey.



Gráficos

Casi iguales a los de la versión del 93, aunque se han incluido novedades. Por ejemplo, digitalizaciones de las fotos de los jugadores.

Movimiento

El scroll de los jugadores no ha sufrido muchas mejoras y sigue resultando poco suave. Lo más destacable son los movimientos de los porteros.

Sonido

Existe alguna que otra novedosa sintonía al estilo de las usadas en los pistas americanas para animar al público y jugadores.

Jugabilidad

Pese al aumento de la dificultad a la hora de lograr los tantos, la jugabilidad sigue siendo el aspecto más destacable.

## OPINION

En esta tercera entrega que Electronic Arts dedica a este apasionante deporte, encontraréis algunas innovaciones interesantes, aunque prevalece el mismo tono que visteis en la versión del 93. Esto quiere decir que se conservan la gran variedad de opciones, ritmo de juego trepidante y múltiples animaciones llenas de realismo y autenticidad. Pero como en todo nuevo programa, se han perfilado algunas variaciones. Entre ellas, la nueva modalidad de penalties, los cuatro jugadores simultáneos, las salidas de los porteros, las secuencias de choques diferentes, y se han retirado las secuencias violentas innecesarias. En conclusión, «NHL 94» es más pero no muchísimo más.

Las innovaciones que incorpora «NHL 94» le presentan como el cartucho más completo de hockey.

TOTAL  
85



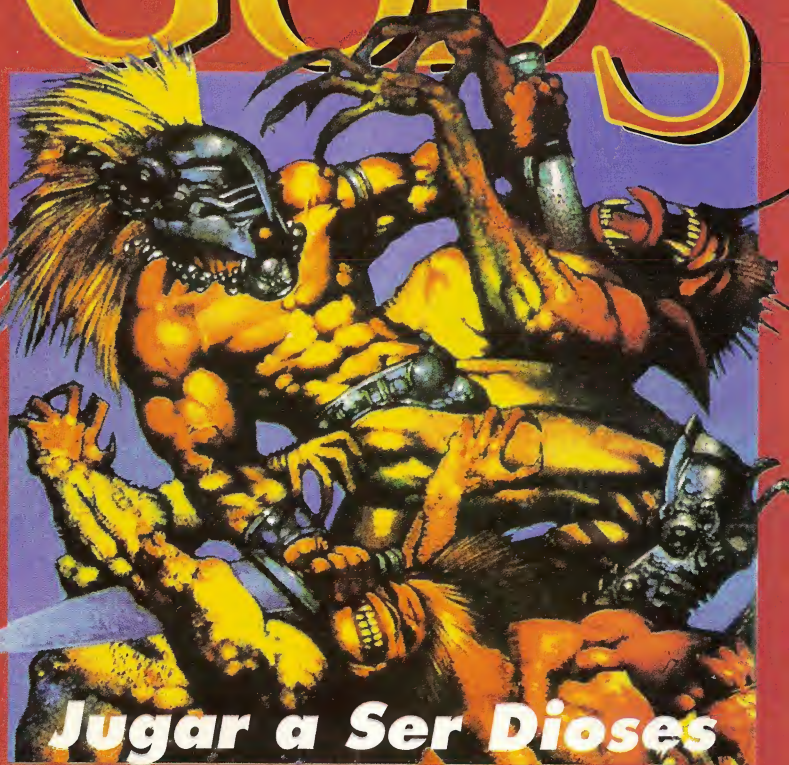
## Novedades Mega Drive

# Gods

**D**emóstoles era un griego poco común. Desde su más tierna edad dio muestras claras de espíritu indómito y rebelde enfrentándose a todo aquel que osara llevarle la contraria. Sus pobres padres vivían angustiados por los constantes altercados provocados por el respondón infante y, ya cansados, pensaron que quizás el ejército metería al joven

Demóstoles en cintura. Pero nada, no lograron suavizar su agrio carácter, ni soportarlo más de tres días.

De este modo y con tan sólo 12 años, fue como el llamado "Poíro de Vallescopulus" empezó a darse a conocer en las duras calles de Atenas. Su fama creció tan rápidamente que el "Panatinaikos", un club de un nuevo deporte jugado con el pie, se interesó por sus servicios. Los equipos rivales conocieron muy pronto sus toscos modos, pero fue durante un enfrentamiento con un equipo ibérico cuando el nombre de Demóstoles pasaría a la historia. Su víctima, un atlético cu-randero llamado Cachadiñas, recibió



## Jugar a Ser Dioses

más de 53 golpes en menos de tres segundos y pudo salvar la vida gracias a la rápida intervención de las dos plantillas, la Guardia Real y gran parte del público.

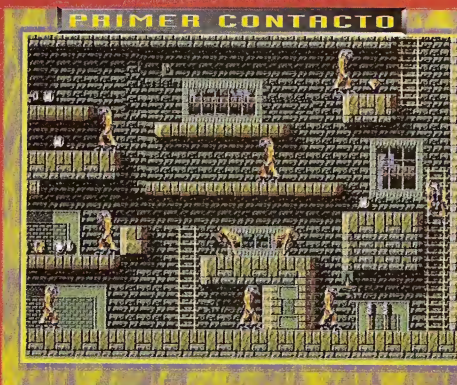
Después de este escándalo, fue desterrado de la ciudad durante cien años. Lejos de asustarse, Demóstoles juró volver desafiando a los dioses del Olimpo, con el fin de lograr la Eternidad. Los dioses,

que no sabían con quién se la jugaban, aceptaron el desafío y le prepararon una prueba imposible.

Este es el punto de partida del legendario juego de aventura «Gods», todo un clásico en el mundo del videojuego que ahora puede verse perjudicado al compararlo con los cartuchos actuales más avanzados en aspectos como los movi-

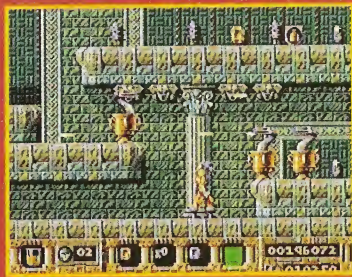
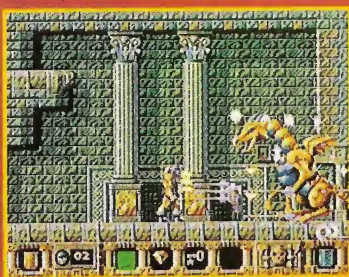


**Las palancas pueden alterar las estructuras y abrirnos el camino de salida.**



«Gods» es juego mezcla de acción, aventura y plataformas, lo que viene a ser un constante subir y bajar a la búsqueda de llaves para abrir puertas, de palancas que anulan trampas, de caminos auténticos y, todo, sin dejar de disparar. Al final de cada una de las 4 fases deberemos medirnos a un monstruo sacado de las páginas más oscuras de la mitología griega y os aseguramos que hay que ser una mezcla de Agamenón, Ulises, Aquiles y Eneas para vencerlos.





## El "Rambo" del Peloponeso

Cuando observábamos a Demóstoles prepararse para el enfrentamiento con los dioses del Olimpo, no podíamos dejar de acordarnos de los preparativos de otro singular guerrero antes de la Gran Batalla: el insigne "intelectual" y Premio Nobel de la Paz, John Rambo. Da igual si no os acordáis, la imagen es lo suficientemente explícita y, por cierto, les ha quedado muy "agresiva".



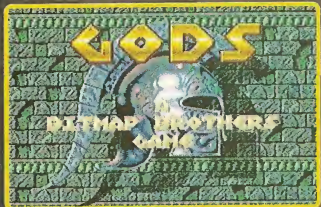
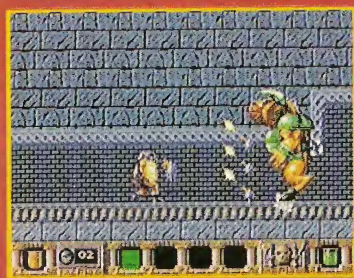
mientos o las alternativas de juego.

Pese a estos pecadillos, en sus cuatro enormes fases o pruebas nos adentraremos en un laberíntico mundo de plataformas infestado de extraños seres monstruosos surgidos de la nada y dispuestos a acabar con nosotros. Ellos son una mínima parte de las dificultades ya que lo más complicado será encontrar el camino correcto y las llaves de sus múltiples puertas o las combinaciones de las palancas que anulan las mortales trampas. Para contrarrestar estas adversidades

contamos con un sin fin de ítems escondidos entre nuestros rivales o en venta por una buena parte de nuestras reservas de oro, en la tienda del fenicio.

Gracias a ellos obtendremos poderes mágicos para recuperar fuerzas, hacernos invencibles y aumentar nuestro arsenal, fundamental para avanzar en esta aventura, un tanto repetitiva, para un sólo jugador.

En definitiva, un buen juego al que le pesan los años y las nuevas corrientes de programación.



### Gráficos

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Su calidad y belleza gráfica se ven perjudicadas por la poca variedad de sus fases. Termina por resultar un juego un tanto monótono.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### Movimiento

El aspecto del juego que peor ha asimilado el paso de los años. Movimientos toscos, bruscos, con saltos "extraños" y andares robóticos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### Sonido

Los efectos y melodías son de lo mejor del juego. Ritmicillos made in Ultravox para amenizar esta melancólica fiesta en honor de "Gods".

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### Jugabilidad

Los aficionados al cartucho de sube y baja, busca llaves y dispara fácil lo encontrarán jugable a pesar de la dificultad de algunas fases.

## OPINION

La tardía conversión de «Gods» a Mega Drive ha mermado aquellas virtudes que hicieron de él un éxito en otros formatos. Su calidad gráfica peca de una excesiva reiteración de motivos sin que el cambio en las fases suponga una alteración mínima en el desarrollo del juego. Si esto no fuera suficiente para preocuparnos, unos movimientos robóticos y bastante escasos del personaje, harán de nuestro paseo por plataformas y escaleras un toruoso camino. De alguna manera, mucho de lo ofrecido por «Gods» está superado en otros cartuchos actuales, así que unas cuantas mejoras no le hubieran venido nada mal.

**La llegada de «Gods» a Mega Drive no supone una aportación importante a lo ya conocido.**

**TOTAL  
77**



## Novedades Mega Drive

**L**os conejos que habitaban el planeta Pum vivían felices comiendo zanahorias a diestro y siniestro hasta que un día, sin que nadie supiese por qué, un conjuro malintencionado hizo que comenzasen a desaparecer. Ante un desastre como ése, que amenazaba con acabar con todos los conejitos, se imponía llamar a un mago que anulase la maldición que pesaba sobre ellos, pero... ¿a quién acudir? ¡Hombre!, mago, lo que se dice



# Wiz'n'Liz

## ¡Atrapa a ese Conejo!

mago, conocían a José Luis Moreno, famoso por aquel truco que consistía en que todo el mundo cambiase de canal en cuanto su cara aparecía en el televisor. También estaba Curro Romero, con un poder mental capaz de atraer hacia él todas las almohadillas de una plaza de toros. Incluso se barajó el nombre de una ilusionista como Sara Montiel, que se hacía la ilusión de que nunca cumplía años. Finalmente,



alguien propuso el nombre definitivo: serían Wiz y Liz los encargados de impedir que los conejos se extinguieran del planeta Pum. Y es este encargo el argumento principal de «Wiz'n'Liz».

Todos los mundos de este programa consisten en lo mismo: jugando con cualquiera de los dos magos protagonistas (o con los dos a la vez y pantalla partida en la modalidad de dos jugadores) te encuentras en un escenario repleto

### PRIMER CONTACTO

*La acción del «Wiz'n'Liz» se desarrolla en escenarios muy similares al que aquí te presentamos, y consiste siempre en lo mismo: cuando pases junto a los conejos que encontrarás correteando, aparecerán primero letras y luego ítems que tienes que ir recogiendo dentro del límite de tiempo que te dan. Así, mundo tras mundo hasta llegar a completarlos todos y salvar de esa forma a los conejos. Un poco monótono... ¿no es así?*





Psychonosis • Arcade • Megs: 8 • Jug.: 1 ó 2 • Niv. Dif.: 3 • Continuac.: Passwords • Fases: 32



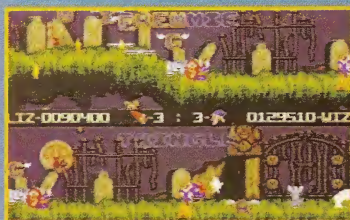
### La Muerte Más Dulce

Si existe algo que se pueda destacar de este cartucho, son los enemigos finales que aparecen cuando juegas en el nivel de dificultad más elevado. Fíjate en todos los que hay, en su tamaño, y en la magnífica "pinta" que tienen, y seguro que estarás de acuerdo con nosotros. Ante enemigos así casi da gusto perder la vida.

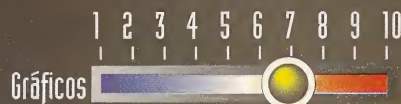


de conejos. Conforme pasas a su lado aparece una letra que debes recoger hasta completar la palabra que esté en la parte superior de la pantalla, y, así, podrás recoger el número de conejos que se te indique. Todo ello a dos rondas, en un tiempo limitado, y con un buen número de ítems a tu disposición, frutas principalmente. Otra de las posibilidades del «Wiz'n'Liz» es que con las frutas que hayas recogido puedes hacer una poción mágica en una marmita. De las distintas

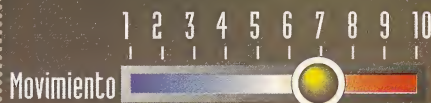
combinaciones de frutas que hagas obtendrás diversas sorpresas: desde vidas o tiempo extra, hasta la aparición de Lemmings en el juego o la resolución de acertijos. ¿Más datos? Pues que puedes elegir los mundos en los que entras, que cuando participan dos jugadores el objetivo es quién de los dos acaba antes, o que jugando en el nivel de dificultad más alto aparecen espectaculares enemigos cada cierto tiempo. En este mundo de magia, ¿te apetece ser brujo por un día?



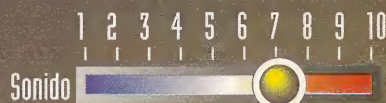
**TOTAL**  
**69**



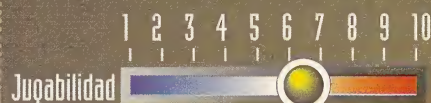
Los sprites son diminutos, y los escenarios repetitivos a más no poder.



Lo único que pueden hacer Wiz y Liz es saltar y correr. Eso sí, a una velocidad mareante.



La música y los efectos son variados, pero tampoco tienen nada en especial que destacar.



Por mucha magia que haya en el juego, la acción es monótona lo cojas por donde lo cojas.

### OPINION

«Wiz'n'Liz» es, ante todo, un juego simple. Simple por su acción, que se reduce a correr y saltar; simple por sus escenarios, demasiado parecidos unos a otros como para que lleguen a gustarnos; y simple por sus personajes, que aparecen diminutos en la pantalla.

Esto hace que nos de en la nariz que el cartucho esté dirigido especialmente a los más pequeños de la casa, porque si no, lo cierto es que, sinceramente, no le vemos el atractivo por ningún sitio. Si hay algo que salvar, y con total merecimiento, es el saludable aspecto que presentan los enemigos finales, tan bonitos como espectaculares. El resto, realmente mediocre.

**«Wiz'n'Liz» se hace demasiado monótono debido a la similitud de la acción en todas sus fases.**



## Novedades Master System

**A**lgunas personas mal informadas se atreven a asegurar que la Guerra del Golfo ha terminado. Pues para que se vayan enterando, la "madre de todas las batallas" no sólo no ha acabado sino que ha vuelto a empezar y con más fuerza que nunca.

Sadam y todos sus parientes bigotudos se han puesto de nuevo en pie de guerra e invadido a sus vecinos de Kuwait. La última información que recibió TodoSega apunta a que los

TodoSega  
RECOMENDADO  
TodoSega



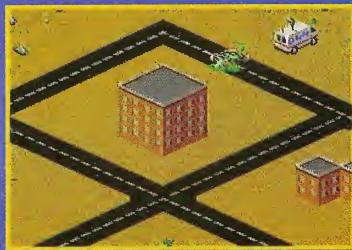
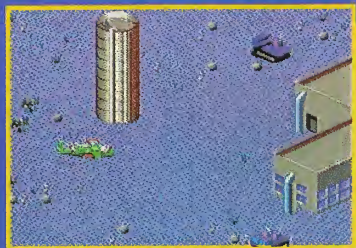
# DESERT STRIKE

## ¿Qué Hay de Nuevo, Sadam?

iraquíes se han hecho fuertes en la Master System y amenazan con proporcionarnos largas horas de fragorosa batalla.

En las ardientes arenas del desierto nos están esperando todas las fuerzas de nuestro viejo amigo Hussein. Id preparando vuestra artillería, porque en esta ocasión las fases se han reducido a cuatro mortíferas pruebas. A los mandos de

nuestro helicóptero tendremos que completar sus numerosísimas y complicadas misiones. Rescatar rehén, destruir radares, defensas, arsenales, plantas químicas, capturar mandos enemigos, evitar el vertido de petróleo al mar y la destrucción de pozos, son algunas de nuestras ocupaciones. Pero como otras veces, también contaremos con apoyos en tierra





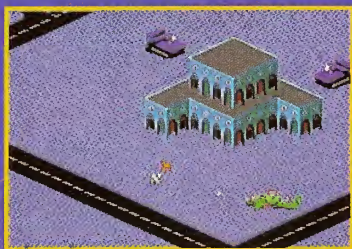
Domark • Arcade • Megs: 4 • Jugadores: 1 • N. dificultad: 1 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 4

## PRIMER CONTACTO

Antes de iniciarse la misión, el Comandante Perete nos dará el orden de prioridades a cumplir y deberemos seguir estas indicaciones a rajatabla. En los mapas encontraremos toda la información necesaria relativa a los objetivos y su localización. No dudéis en consultarlos con cierta frecuencia. Por otra parte, procurad evitar enfrentamientos innecesarios y controlad vuestras reservas de gasolina y municiones. ¡Mucha suerte!



Los mapas contienen todos los datos imprescindibles para la conclusión de nuestras misiones.



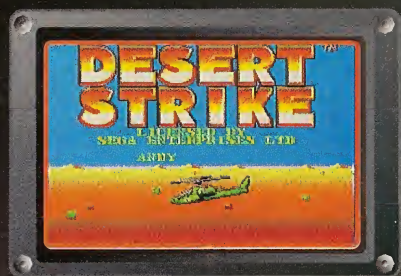
En esta foto nocturna puedes observar el Palacio Presidencial con su fortísima protección.



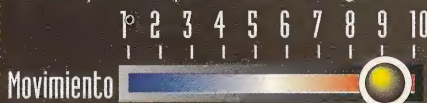
para facilitarnos la labor y abastecernos de armas o fuel.

Por suerte para nosotros, nuestro helicóptero es más rápido y manejable que en anteriores versiones y nuestro variado armamento, igual de potente aunque con una vida limitada. Con estos recursos y otros más, como mapas, informaciones de objetivos, indicadores de fallos (fuel y escudo), nuestra labor estará íntimamente ligada a la puntería, habilidad e inteligencia.

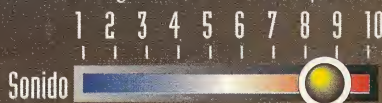
Este «Desert Strike» para Master es un digno heredero de su antecesor e imprescindible para todos aquellos que disfrutaron con los retos difíciles.



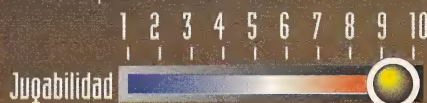
Unos gráficos de calidad con gran variedad de enemigos, escenarios marinos, desérticos, urbanos y una campaña nocturna de regalo.



Nuestro helicóptero es una máquina veloz, muy manejable y con un scroll tan suave como la seda. Será fácil gobernarlo a vuestro capricho.



Las explosiones, el sonido del motor, aspás y demás efectos están muy logrados y nos aproximan un poco más a la acción.



Aunque a primera vista cuatro fases puedan parecer un tanto escasas, la cantidad misiones os asegurarán muchas horas de juego.

## OPINION

De vez en cuando las secuelas de un gran juego, en este caso «Desert Strike» de Mega Drive, nos proporcionan la oportunidad de disfrutar de maravillas como la creada por Domark para Master. Esta conversión se puede considerar todo un éxito ya que se ha conseguido transmitir todos los aciertos e incluso mejorar los movimientos del helicóptero o añadir indicadores de daños, de misiones concluidas, etc...

Además, no se han limitado a copiar tal cual el programa, sino que han remodelado las fases intercalando unas misiones con otras para obtener un resultado más compacto.

La conversión del arcade «Desert Strike» puede considerarse un completo éxito para la compañía Domark. Fundamental en tu colección de Master.

TOTAL  
92



## Novedades Mega Drive

Cuando hace quince años comencé mi carrera como jugador profesional de béisbol, la gente prefería quedarse en casa viendo documentales sobre la reproducción de la almeja gallega en cautividad antes que acudir a los partidos de liga.

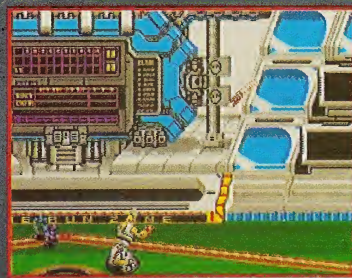
Desesperados por la situación, los mejores bateadores habían comenzado a buscar empleo, y no era extraño ver a estos forzudos sacudiendo alfombras polvorientas. Ya ni los niños practicaban este deporte en los recreos, preferían dedicarse a actividades mucho más enriquecedoras como, por ejemplo, leer TodoSega o perseguir a sus compañeras de clase.

Menos mal que la "Super Baseball Association" tomó cartas en el asunto e in-

tro-  
du-  
jo robots  
y mu-  
je-  
res en  
el jue-  
go, ade-  
más de permitir la apari-  
ción de blindajes que  
potenciaban las cualida-  
des naturales de los juga-  
dores. Gracias a estas in-  
novaciones, la liga volvió a  
resurgir y se convirtió en lo que es ahora:  
el mayor espectáculo del mundo.

## El Béisbol del Mañana, Hoy

# SUPER BASEBALL 2020



### PRIMER CONTACTO

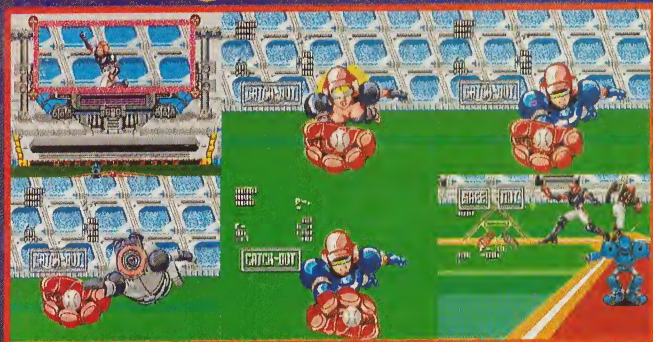
El desarrollo del juego en este «Super Baseball 2020» no varía mucho de estar bateando a ocupar la posición de lanzador. En una u otra posición, primero aparecerá una imagen cercana en la que se ve al bateador y al pitcher. Una vez que el primero golpea la bola, la vi-

sión se amplía para seguir su trayectoria. Entonces tu objetivo será intentar recogerla y llevarla hasta la base adecuada si es tu equipo el que lanza, o bien hacer correr a tus jugadores. El béisbol, aún el del futuro, no tiene mayor secreto.





## Una Liga muy Animada



Las animaciones están a la orden del día en esta liga de béisbol. Cuando logres un "Home Run", atrapes la bola en el aire o llegues a una base de forma ajustada, podrás ver distintas imágenes que te harán sentir más de cerca la acción de la que se trate. ¡El espectáculo ante todo!



**La zona de Home Run está frente al bateador y no es fácil de alcanzar.**

Como apoyo a este relanzamiento del béisbol, apareció también un cartucho que incluía todas estas novedades y con el que podemos disfrutar de dos tipos de juego: una liga contra equipos manejados por la consola (que se puede retomar en el punto en que la dejamos mediante un simple "password") y los partidos de dos jugadores.

En ambas modalidades se ofrece una amplia variedad de estadísticas que informan de las cualidades de cada jugador, y que nos permiten efectuar cambios durante el partido. Asimismo, podemos reforzar nuestra escuadra de distintas formas: o bien potenciando el blindaje de los jugadores para así mejorar aspectos de su juego (bateo, fileo y lanzamiento), o bien fichando Robots Especiales para



**A la hora de batear, la visión trasera es ideal para seguir la acción.**

utilizarlos como suplentes en cualquier posición.

Otro aspecto a considerar es el del terreno de juego, que presenta diversos obstáculos: las minas que están colocadas en diversas partes y que explotan cuando las pisan los jugadores, aunque sólo les inhabiliten durante un tiempo, las zonas que incrementan la capacidad de salto de los contendientes y las zonas trampa en las que la pelota se queda parada.

Ni que decir tiene que todos los jugadores profesionales estamos encantados con la aparición de este videojuego, pero puede haber un problema... ¡dentro de poco los poseedores de una Mega Drive serán serios competidores al puesto de bateador titular!



**TOTAL  
84**



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

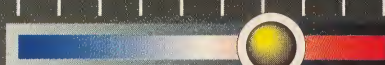
Gráficos



Las animaciones que se intercalan en el juego son lo mejor. Y se apoyan en unos gráficos con constante toque futurista.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento



A la hora de lanzar o batear son bastante buenos. La cosa cambia cuando tienes que correr tras la pelota.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido



Los efectos que se oyen durante el partido destacan por encima de la banda sonora.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad



Jugar es bastante asequible, y el sistema de "passwords" en la liga, muy acertado.

## OPINION

A pesar de que el béisbol no es muy popular en nuestro país, el «Super Baseball 2020» no es precisamente el primer cartucho dedicado a este deporte que aparece aquí para Mega Drive. Esta relativa abundancia de juegos similares es la que ha obligado al que nos ocupa a buscar la originalidad en el ambiente futurista, una iniciativa novedosa y digna de elogio. Lo que ocurre es que después de ver las "joyas" que nos está sirviendo Electronic Arts en materia deportiva (sirvan de muestra algunas de las que os hablamos en este número), parece que este particular juego se ha quedado un poco atrás. Aún así, pasa por imprescindible.

**Un juego de béisbol que busca la originalidad situando la acción en el futuro.**



Looney Tunes

Un Cartucho Marca ACME

# Road Runner



**E**s duro ser un coyote. Estoy harto de ser siempre el malo de los dibujos animados, toda la vida con lo mismo. Me rompo la cabeza inventando los más increíbles artilugios que me permitan conseguir algo que llevarme a la boca, para que luego los dibujantes de pacotilla sigan protegiendo a ese inútil "bicharraco" llamado Correcaminos.

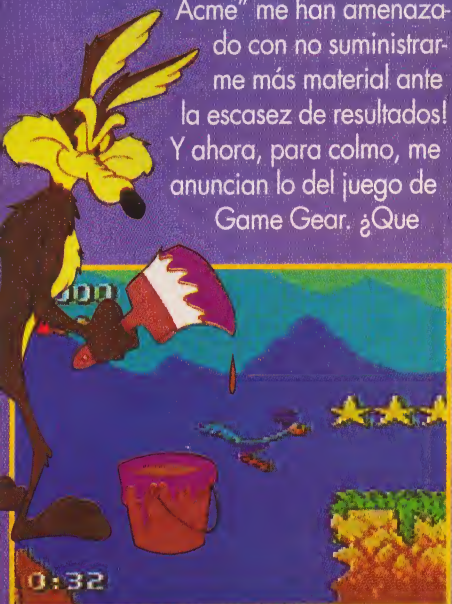
Ya no puedo seguir así. ¡Si hasta mis proveedores "marca Acme" me han amenazado con no suministrar-me más material ante la escasez de resultados! Y ahora, para colmo, me anuncian lo del juego de Game Gear. ¿Que

no lo sabíais?, pues os lo contaré, para que luego me digáis si hay derecho a esto.

Resulta que, no contentos con las mil y una calamidades que me han hecho pasar en los innumerables episodios de los dibujos animados, se han inventado un juego para la consola portátil de Sega. Y a que no os imagináis el argumento: efectivamente, los niños deben guiar al impresentable plumífero a través de diversas fases lo más rápidamente posible, ya que existe una cuenta atrás en cada una de ellas que avanza inexorablemente y amenaza continuamente con agotar el tiempo del que disponen.

En su veloz carrera, se verán ayudados por una serie de flechas que les indican el camino que deben tomar, así como por unas marcas que aparecen cada cierta distancia en las que pueden conseguir, con sólo picotearlas, energía extra (algunas señalan además el lugar en el que continuarán la partida en caso de ser eliminados).

Para disimular un poco, también le han puesto una serie de obstáculos que harán que el Correcaminos deba ser muy prudente, pues si se excede en su velocidad corre el peligro de caerse por un precipicio, pasar de largo alguna plataforma o chocar de frente contra un enemigo que le restará vida (si quieren evitarse problemas, podrán saltar encima de ellos



**Por escenarios similares a éste transcurre la aventura del Correcaminos. Tendrás que seguir el camino que te indican las flechas evitando águilas, cubos de basura y otros obstáculos que harán difícil que logres terminar la fase antes de que el tiempo se agote. Para evitarlos aventas con tu súper-velocidad y un salto que ni el mismísimo Sotomayor. ¡No te quejarás!**

PRIMER CONTACTO





Sega • Plataformas • Megs: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 12



*A bordo de diversos vehículos (en este caso un autobús), el Coyote no cesará de acosar al Correcaminos.*

*A lo largo del juego, el Correcaminos tiene que ir siguiendo la dirección que le van indicando las flechas.*

para eliminarlos).

Tras superar todas estas adversidades (lo cual, afortunadamente para mí, no es nada fácil), al final de la fase tendré la oportunidad de vérmelas frente a frente con el dichoso "pajarito": mientras ellos buscan la señal que indica la salida, yo trataré por todos los medios (medios "marca Acme", por supuesto) impedir que lo hagan. Y aquí viene mi desgracia, pues si consiguen su objetivo mi destino será el de siempre: golpearme contra

una pared, terminar en el fondo de un precipicio o cualquier otra perrería que salga de la calenturienta mente de mis creadores.

Ya he elevado mis protestas hasta las más altas esferas, pero la respuesta es siempre la misma: que el Correcaminos es el gran protagonista, que los niños se lo pasarán en grande viendo cómo consigue esquivar mis ataques una y otra vez, y que, por supuesto, este videojuego no iba a ser menos. ¡Triste destino el mío!



**Gráficos** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Scroll magnífico y personajes muy bien definidos. El Correcaminos queda tan aparente como en los dibujos animados de verdad.

**Movimiento** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No es sólo que sea tan rápido como de costumbre, es que también picotea, salta...

**Sonido** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Una de las melodías más famosas de los dibujos animados junto con el "bip-bip" más conocido de la historia. ¿Quién da más?

**Jugabilidad** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El Correcaminos es difícil de controlar cuando coge velocidad y el nivel de dificultad es bastante alto.

## OPINION

El simpático Correcaminos es uno de los personajes estrella de los dibujos animados, y viene pisando fuerte para seguir siéndolo en el mundo del videojuego. El cartucho que protagoniza presenta unos gráficos de gran nitidez y calidad, un scroll suave como pocos y una banda sonora que está también a la altura de la fama de que disfruta el veloz personaje. Los problemas llegan, sin embargo, por dos lados: uno, la velocidad, que convierte al Correcaminos en una "bala" de complicado control. El otro, la propia dificultad del juego. Pese a todo, le concedemos todas las oportunidades del mundo. Se las merece.

**El Correcaminos y el Coyote nos hacen disfrutar en este videojuego tanto como en sus aventuras de los dibujos animados.**

**TOTAL**  
**87**



# Lo más sega

**S**i, sí, seguís leyendo la revista TodoSega. Lo que ocurre es que hemos hecho unos pequeños grandes cambios para que estéis, si cabe, mejor informados que antes. Para empezar hemos añadido en nuestras páginas los Diez Mejores en Compact Disc, que seguro ya estabais esperando. También, hemos ampliado la lista de la grande de las consolas, entre los que destacan «Street Fighter» y «Aladino», que parecen no querer apearse de sus primeros puestos. Por lo que respecta a la Master System y Game Gear, ningún cambio en cuanto a formato y pocos en cuanto a contenidos, pues los dos primeros juegos en ambas listas repiten posiciones. ¡Y es que el éxito les sabe muy bien!

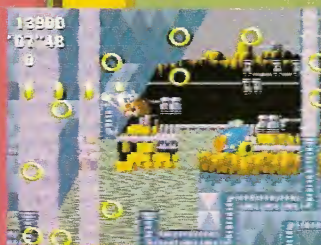


Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

**r** Repite posición.  
**n** Nueva entrada

## MegaCD

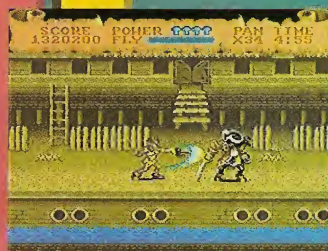
<b>1</b>	<b>n</b>	<b>SONIC CD</b>
<b>2</b>	<b>n</b>	<b>SILPHEED</b>
<b>3</b>	<b>n</b>	<b>BATMAN RETURNS</b>
<b>4</b>	<b>n</b>	<b>ECCO THE DOLPHIN</b>
<b>5</b>	<b>n</b>	<b>ROAD AVENGER</b>
<b>6</b>	<b>n</b>	<b>THUNDERHAWK</b>
<b>7</b>	<b>n</b>	<b>LETHAL ENFORCERS</b>
<b>8</b>	<b>n</b>	<b>FINAL FIGHT</b>
<b>9</b>	<b>n</b>	<b>DUNE</b>
<b>10</b>	<b>n</b>	<b>HOOK</b>



No podía fallar, Sonic también arrasa en Compact Disc.



La belleza de los gráficos de «Silpheed» han sido justamente valorados.



Como ya hemos dicho, los clásicos nunca mueren. Un ejemplo es «Hook».



## Mega Drive

1	r	STREET FIGHTER 2
2	r	ALADINO
3	4	PARQUE JURÁSICO
4	5	ROBOCOP VS TERMINATOR
5	7	MORTAL KOMBAT
6	n	EA SOCCER
7	n	SONIC SPINBALL
8	3	FLASHBACK
9	8	ROCKET KNIGHT ADVENTURES
10	6	JUNGLE STRIKE
11	n	SENSIBLE SOCCER
12	9	TMHT TOURNAMENT FIGHTERS
13	10	ASTERIX
14	11	BUBSY
15	12	SONIC 2
16	15	MICROMACHINES
17	14	CHUCK ROCK 2
18	13	TINY TOONS
19	n	NHL 94
20	n	ZOOL

## Master System

1	r	SONIC CHAOS
2	r	MICKEY MOUSE 2
3	n	COOL SPOT
4	n	DESERT STRIKE
5	n	MORTAL KOMBAT
6	n	F-1
7	5	CHUCK ROCK 2
8	n	PGA TOUR GOLF
9	4	GLOBAL GLADIATORS
10	6	CASTLE OF ILLUSION

## Game Gear

1	r	LAND OF ILLUSION
2	r	STARS WARS
3	4	COOL SPOT
4	n	MORTAL KOMBAT
5	n	CORRECAMINOS
6	n	PGA TOUR GOLF
7	3	SONIC 2
8	6	DOUBLE DRAGON
9	5	F-1
10	n	GLOBAL GLADIATORS



*Aunque al principio pensamos que podía ser cruel, eso de pegar a Sonic cual bola de acero nos ha gustado.*



# TRUCOS

Mega  
Drive

## STREETS OF RAGE



**E**sto sí que es un trucazo total, con el que podrás elegir el número de vidas y el nivel en que quieres comenzar a jugar. Para acceder a él sólo tienes que mover el cursor **abajo** hasta las opciones, después en el segundo pad deja presionadas, al mismo tiempo, la diagonal **derecha-abajo** y pulsa **A, B, y C**.

Ahora pulsa **Start** en el **pad 1** y podrás elegir nivel y número de vidas.

\*Para conseguir **continuaciones infinitas** los pasos a seguir son estos: Cuando aparezca la pantalla de Game Over pulsa **Izquierda, Izquierda, B, B, B, C, C, C y Start**.

\*Para que los dos jugadores puedan elegir el mismo **jugador**: conecta dos mandos a la consola. Aprieta al mismo tiempo el **botón de la derecha** y el **B** cuando veas aparecer la pantalla de presentación.

Mientras, pulsa **Izquierda** y **A** en el **Pad 2**, para luego elegir la opción de 2 jugadores.

En la pantalla de selección estará a nuestra disposición dos veces el mismo jugador.

\*Para tener **más continuaciones**, pulsa **Izquierda, Izquierda, B, B, B, C, C y START** cuando aparezca el Game Over.

\*Juega hasta llegar al final con un compañero, y contestar

los dos **SI** a la pregunta, regresa hasta el nivel 6 y llega de nuevo al final. De esta forma estarás en el combate, tras el cual nos espera el "Final malo".



Game  
Gear

## AX BATTLER

**L**os passwords de este juego son

imprescindibles para avanzar definitivamente en esta aventura de guerreros y magia. Ahí van:

**FIREWOOD CITY:**

**JMLO BFKC**

**DLEC EAPI**

**TURTLE**

**VILLAGE: PIPF**

**OEBA ODGA**

**IKKO**

**SAND MARROW:**

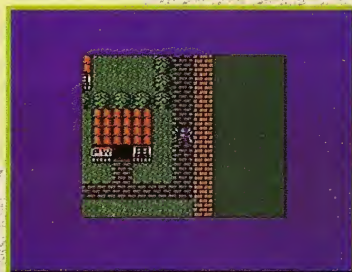
**OGBK CBPM**

**IMAM NBLP**

**HOLM STOCK:**

**EEAP IKLN LMPE**

**CNOG**



Master  
System

## MORTAL KOMBAT

**S**i quieres activar el modo

"sangriento", que tantas polémicas ha levantado en los últimos meses, mantén pulsados los **dos botones de fuego** mientras que giras el pad en el sentido de las agujas del reloj.

Si todo va bien aparecerá durante un instante la frase **NOW ENTERING KOMBAT**.

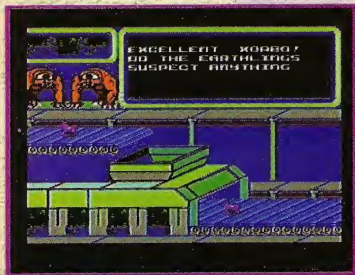
Muy pronto verás cómo el líquido elemento fluye tras cada golpe acertado.





Master  
System

## BART VS THE SPACE MUTANTS

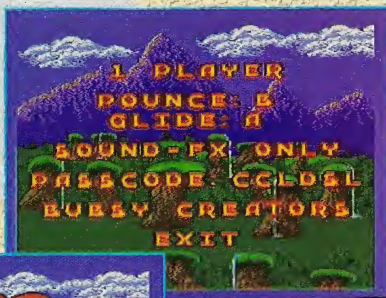


**L**os códigos de acceso son pocos y cortos, pero la verdad es que se agradecen que nos los digan. Ahí van:  
PISO 1: 14, PISO 2: 32  
PISO 3: 11, PISO 4: 41  
PISO 5: 21.

## BUBSY

**T**e ofrecemos todos los passwords para el juego mas dinámico del momento:

FASE 1: JSCTS  
FASE 2: CKBGMM  
FASE 3: SCTWMN  
FASE 4: MKBRLN  
FASE 5: LBLNRD  
FASE 6: JMDKRD  
FASE 7: STGRTN  
FASE 8: SBBSHC  
FASE 9: DBKRRB



FASE 10: MSFCTS  
FASE 11: KMGRBS  
FASE 12: SLJMBG  
FASE 13: TGTRVN  
FASE 14: CCLDSL  
FASE 15: BTCLMB  
FASE 16: STCJDH

Game  
Gear

## MARBLE MADNESS

**V**ea la pantalla de opciones y elige Test FX 2 y Test Music 5. Si ahora vas a la pantalla de Select Level podrás elegir nivel sin mayor problema.

## F-22 INTERCEPTOR

Mega  
Drive

**P**ulsa A, B, C y Start a la vez y el piloto será expulsado hacia afuera del avión. Pierde todas tus vidas de esta manera y comprobarás con estupefacción que la pantalla de GAME OVER se ha transformado en otra en la que un esqueleto nos recuerda que hemos muerto.

\* Para transportarnos al mensaje final del HQ en los dos últimos niveles:  
Russian y Challenge:  
KSQGIV

\* Aces y Challenge:  
MH01K1

\* Korean Challenge:  
B10F8P

\* Iraqi Challenge:  
GTGE8V

\* American challenge:  
6PGE02



## WORLD CUP ITALIA '90



Master  
System



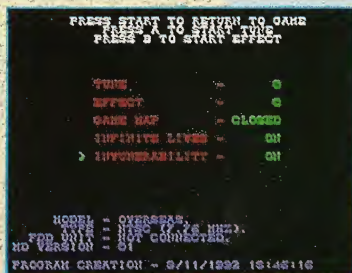
**E**nel torneo de la Copa del Mundo, si pulsas Pausa cuando tu equipo se muestra en su grupo, el equipo se moverá a ese grupo. Haz esto hasta que tu equipo se encuentre en un grupo facilillo o con el que quieras enfrentarte más cómodamente.



# TRUCOS

Mega Drive

## ROLO TO THE RESCUE



Un trucazo como la copa de un pino. Enciende la consola y pulsa la diagonal **Arriba Izquierda**, junto con **A y C**. Ahora, sin soltar nada, pulsa **RESET** y mantén los botones unos diez segundos más. Ya sólo resta pulsar **B** e increíblemente aparecerá un genial menú de opciones en el que hay de todo, incluida inmunidad total frente a los enemigos.

## CHUCK ROCK

Game Gear

Si quieres pasarte a la torera los escenarios más jurásicos del cartucho, introduce alguno de estos passwords que te damos a continuación:



NIVEL 2: 7G09M  
NIVEL 3: NN6E3  
NIVEL 4: 84AKC



## VIGILANTE

Master System



Para poder elegir fase, pulsa **Arriba, Derecha** en el Control Pad y los dos botones **1 y 2**. De esta forma, aparecerá una opción invitándote a seleccionar la fase que más te apetezca visitar.



## AFTER BURNER 2

Mega Drive

Cuando uses el control de aumento de potencia, espera hasta que consigas la máxima velocidad. En ese momento vuelve a pulsarlo repetidamente para conseguir un considerable y repentino empujón que nos pondrá a una velocidad impresionante.

\* En la pantalla de títulos, aprieta **A, B, C y Start**. Cuando el portaviones aparezca podrás seleccionar la fase con **Arriba y Abajo**.

\* Para conseguir 100 misiles pulsa **Izquierda y B** en la fase 3, **Derecha y B** en la fase 5, **B** en la fase 9 y **Derecha y B** en la 11.

\* En la fase 13 **Izquierda y B**, en la fase 16 **Derecha y B**, B en la 19, y **Derecha más B** en la 21.





¡JOJOJO!

# Asterix

BUEEENO...

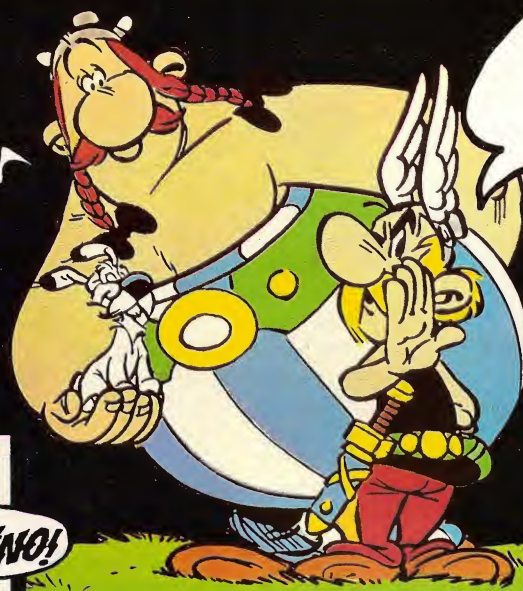
¡OBELIX!  
¡VEN!



¡OH NO!



!?!?



¡¡CON  
MEGA DRIVE,  
SI QUE DAN  
JUEGO ESTOS  
ROMANOS!!



Toda la Galia está invadida por los Romanos...

¿Toda? Je, je, je. No contaban con nuestros 2 héroes, capaces de aplastar toda una legión a mamporro limpio.

Elige entre Asterix y Obelix y no te andes con contemplaciones. ¡Golpea! ¡Salta! ¡Agáchate!... Un traguito de poción y... ¡Más energía!

Pásmate con el Scroll Multidireccional y alucina con las imágenes digitalizadas sacadas del propio comic.

16 MEGAS plagados de la acción más frenética. Y una música original, fuera de serie.

¡Sálvese quien pueda!

TAMBIEN DISPONIBLE EN:  
MASTER SYSTEM II Y  
GAME GEAR.

**SEGA**  
LA LEY DEL MÁS FUERTE



# TRUCOS

Master  
System

## POWER STRIKE



**E**n la pantalla de presentación, pulsa **Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha, 1 y 1**. Si seguís estos consejos seréis recompensados con **nueve vidas extras**.

## STREETS OF RAGE 2

**A**hí va el truco para elegir nivel inicial. Pulsa **Start** como siempre con el **Pad 1**. Ahora, en la pantalla de selección del tipo de juego, mueve el cursor hasta la pantalla de opciones. Ahora coge el **Pad número 2** y mantén pulsados los botones **A y B**, para luego apretar de nuevo **Start con el Pad 1**. Con esto ya puedes elegir el nivel y empezar la partida donde quieras, pero además, si te pones nueve vidas y dos continuaciones serán en total **27 vidas nuevas**. Si no te funciona, pulsa en la pantalla de presentación **A, B, C y Start** simultáneamente en los dos pads. Deberás oír un pitido, tras el que empezarás a jugar. **Para el juego y pulsa B y C en el primer pad** para que aparezca el deseado menú de selección de fase. Otra forma de hacerlo es: antes de encender la consola, pulsa a la vez **Arriba y A/B en el Pad 2**. Ahora enciende la consola y, sin soltar ninguno de los botones, vete a la nueva pantalla de opciones. Cuando pongas tu nombre en la tabla de records después de una gloriosa partida, **pulsa A, B o C** y el juego te pondrá un número en el lugar donde estaba el nivel en el que te quedaste. Este número es la cantidad de personas que has dejado K.O., con lo que podrás comprobar lo buen luchador que eres. Como verás, este juego es perfecto para "picarte" con otro amiguete en la opción de dos jugadores.



## SUPER MONACO GP

Mega  
Drive

**A**quí viene el capítulo 3457 del mejor culebrón automovilístico, con las siguientes carreras:

**CARRERA 10-PORTUGAL:** 0NLQ MD43 9008 0000 000G KH23 4067 59AC R8DE F808 0080 0080 0000 0000 9100 BE4D

**CARRERA 11-SPAIN:** 0MRR QP73 9080 0000 000K 0023 4H67 59CA B8DE F808 0010 0001 0000 0000 A200 9352

**CARRERA 12-MEXICO:** 1MV4 RRA3 90E0 0000 0004 0023 4167 59CA B8DE F888 0010 00G1 0G00 0000 B200 054A

**CARRERA 13-JAPAN:** 1V55 UTA3 9010 0000 000K 0023 4H67 59CA B8DE F898 0010 0001 0000 0000 C200 DC75

## TIME GAL

Mega  
CD

**P**ulsando **Start** para parar la partida, y luego el botón **C**, pasaremos automáticamente a la siguiente fase.

\* Pero si eres de los jugadores de tipo clásico y quieres ver las fases utilizando los passwords, aquí están.

STONEAGE  
ELEPHANT  
HARDWORK  
ASTEROIDS  
STARWARS  
MURDERER  
WORLDWAR  
LANDMINE  
DEATHOUL  
RECKLESS  
BRANCHER  
SOUTHERN  
DINOSAUR  
OSIRIYA  
DODZILLA  
THANKYOU





# Este mes

## HOBBY CONSOLAS

# va a dar el golpe.



Y el golpe se llama «**Eternal Champions**» tiene **24 megas**, sabe mucho de lucha y estará vivo en nuestra revista para deleite de los entusiastas que quieren conocerlo todo antes que nadie. Pero no será el único golpe. Os ofreceremos el Hobby Consolas con más páginas de su historia en el que nos volcaremos en la sección de novedades, con **109 páginas** cargadas de diversión, en increíbles concursos en los que podréis conseguir **3 Neo Geo** con un montón de juegos y un **viaje a Disney World, Orlando**, para **cuatro personas**, y en todas esas secciones que esperaréis mes a mes. Estáis avisados. Prepararos para afrontar el mejor Hobby Consolas de la historia.

¡Y llévate **GRATIS** este espectacular vídeo con los próximos lanzamientos de **Sega!**





ETAPA 1: REINO DE ZEBULOS



# Rocket Knight

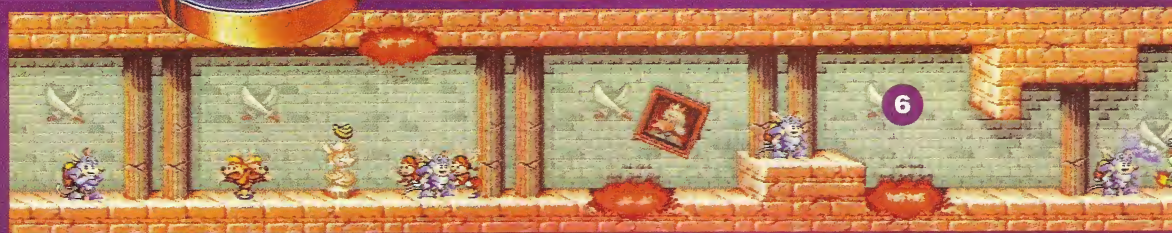
## Adventures



¿Será un hamster? ¿será un ratón?

No, es Sparkster, la zarigüella más combativa del universo consolero, quien, con su brillante armadura y su afilada espada, combatirá a las crueles hordas enemigas de la diversión.

Pero son tantos los peligros que acechan a nuestro amigo que nos hemos visto obligados a ofrecerle nuestra inestimable ayuda. De momento, ahí va la solución a las cuatro primeras fases. Las tres últimas... el próximo mes.



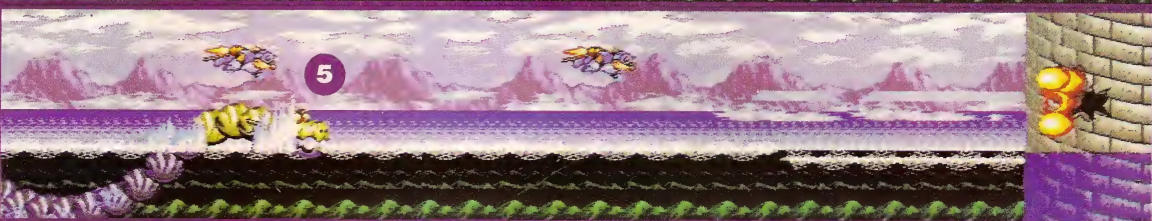
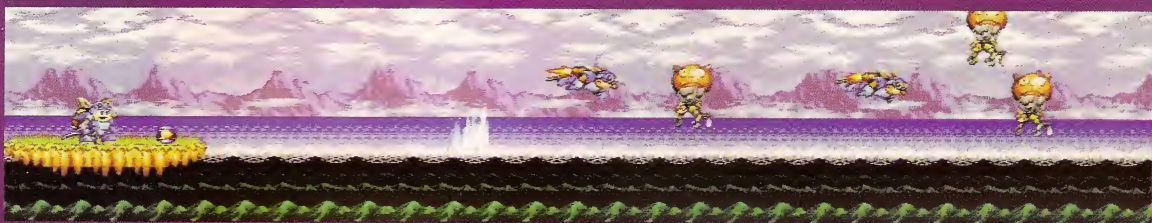




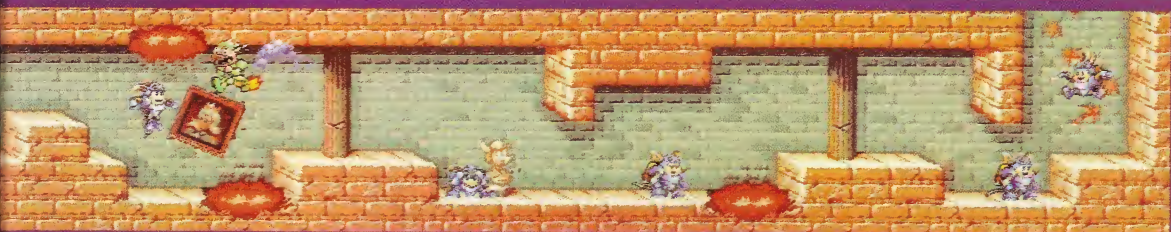
1. Mata a cinco cerdos enemigos que salen a tu paso. Un golpe para cada uno bastará.
2. Destruye los carros de combate y los robots bípedos con tres golpes de tu espada. Procura acertar en la cabina del conductor.
3. Asciende por el gran árbol muerto con ayuda de tu rabo y coge la vida que se encuentra en lo alto.



4. Mata a los cuatro cerdos y destruye el carro motorizado del puente, que primero cederá y después tendrás que rematar en el agua. Ataca justamente en la cabina del conductor.
5. Destruye al dragón mecánico acertándole once disparos en la cabeza.



6. Salta las fosas de fuego eliminando a cuanto enemigo se te acerque. Estarán "fritos" con un solo disparo.







8. En esta fase, además de subir escaleras sin parar, deberás coger la **suculenta vida extra** que se encuentra arriba, para lo cual tendrás que recurrir una vez más al **súper salto con cohetes**.

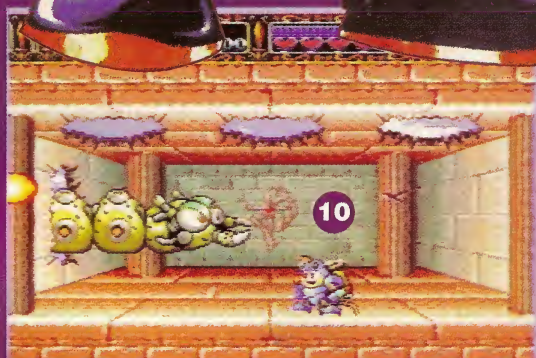




7. Utiliza una y otra vez tu **súper salto en diagonal** para rebotar así en las paredes y conseguir ascender.

9. No te fíes de este precioso "regalito" ya que en él se esconde **un cerdo enemigo**. De nuevo **un sólo golpe** acabará con él.

10. Destruye al **gusano mecánico** deformado que te ataca de forma inmisericorde. Para ello dispárale desde paredes y techo y aciértale en la cabeza cuando se ponga a tiro. **Evita su poderosa cola y las arañas que te lanza**, que podrás destruir matando a la araña-madre, la de color rojo.





## ETAPA 2: CORDILLERA



1. Dispara al **robot con tus cohetes** ayudándote del **botón D** de tu pad. Aciértale en la cabeza para acabar con él.



2. Destruye **seis lanchas** de combate. Sus proyectiles de plasma pueden ser repelidos por un golpe de tu espada. **Recoge las bananas** que encuentras por el camino.



3. En este punto verás **una vida**.

4. Usa el **ataque con cohetes** para alcanzar la otra rama.



8. Agárrate en las **plataformas** para descender.

9. Esquiva las **bolas de pinchos** que te matarán al menor roce.

10. Tras acabar con los dos **búhos mecánicos**, toma las bananas y suspéndete de la plataforma para coger las **gemas**.

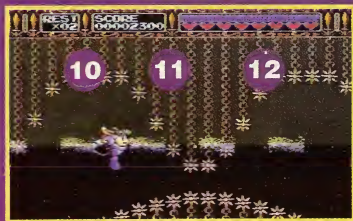
11. A partir de este punto las **bolas caerán sobre ti** justamente cuando pases.

12. Avanza entre las **bolas de pinchos móviles**, que te van cerrando el paso, para alcanzar la **salida**.

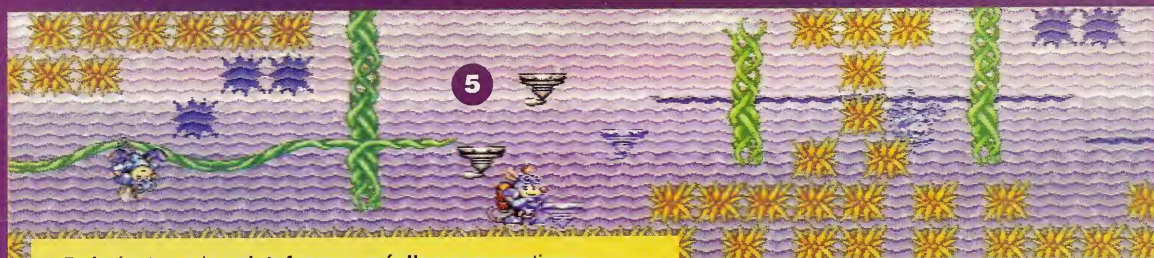
13. Toma la **vagoneta** y **permanece agachado** en ella para evitar golpearte contra el bajo techo.

14. Acaba con los enemigos que viajan en la **vagoneta** y que te lanzan bombas. Un **solo golpe** para cada uno bastará.

15. Abandona la **vagoneta saltando sobre el tejado** de la cabaña. Coge las bananas y prosigue en una nueva **vagoneta**.







5. Apóyate en las **plataformas móviles** para continuar.  
Ahora seguirás avanzando por detrás de la **cortina de agua**.



6. Mata al **monstruo acuático** atacándole en la **bola roja** del final de su cola.  
Apóyate en ramas y plataformas teniendo en cuenta el lado del agua en el que estás.



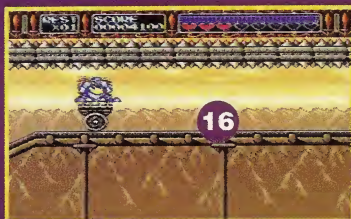
7. Entrada al siguiente subnivel.



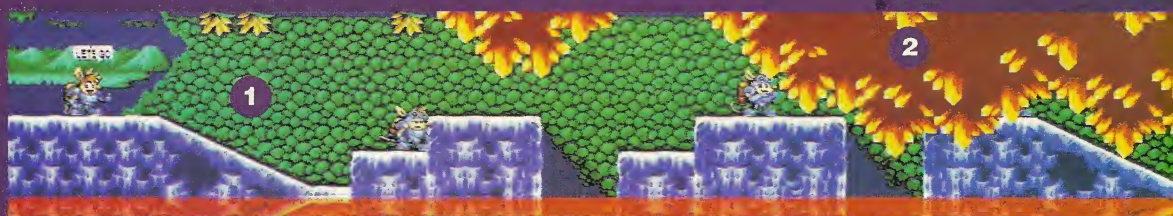
16. Vuelve a avanzar agachado y prepárate para cambiar de vagoneta **cuatro veces más**.

17. Te atacan enemigos que no cesan de arrojarte bombas. **Salta y dispara del primero al último** sin temor a caerte, la vagoneta nunca te abandona.

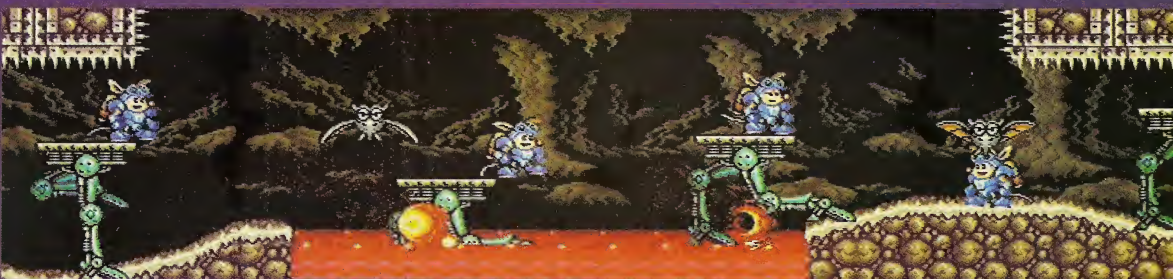
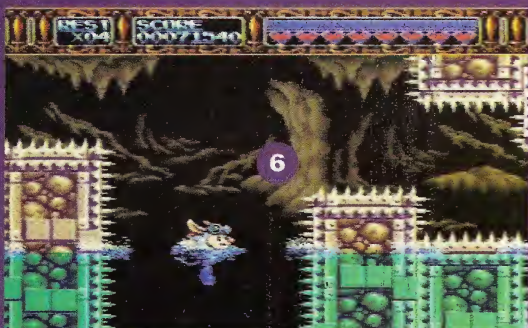
18. Lucha contra la **locomotora en tres tiempos**. Primero acaba con su **cañón de plasma**, segundo acierta en **las manos** que intentan agarrarte y, por último, dispara a su **parte trasera**, evitando sus proyectiles. Cuidado con chocar contra ella, ya que se va frenando.







### ETAPA 3: ACCIÓN SUBACUÁTICA







1. Avanza sobre el hielo. Si te alcanza el agua morirás.
2. **Ayúdate de tu reflejo en el agua** para proseguir, ya que en este punto careces de visibilidad.
3. Coge la **vida** que está en este punto.
4. Alcanza la **salida**.

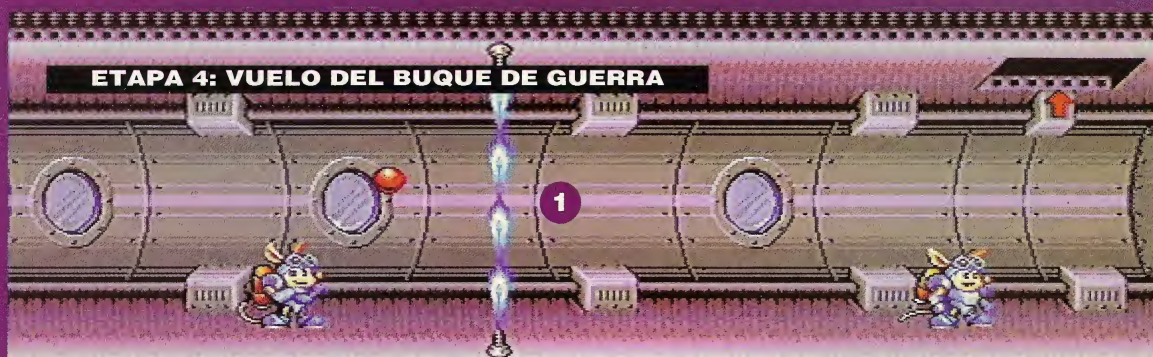
5. Nada y bucea **esquivando las paredes de pinchos** y evitando o **matando a las pirañas**. Toma las bananas que te ofrecen por el camino.
6. Ayúdate en este punto del **ataque con cohetes** para no resultar herido por los pinchos de la pared.
7. Lucha contra el **cangrejo gigante**. **A la derecha de la pantalla** usa el ataque con cohetes para acabar con la **pinza izquierda**. Haz lo mismo con la **pinza derecha a la izquierda de la pantalla**. Cuidado con los falsos amagos que realiza la pinza izquierda antes del verdadero ataque. Ahora **ya puedes atacar el cuerpo del cangrejo** con el ataque con cohetes guiándolo hacia abajo y esquivando las ondas que éste te envía.

8. Toma el **robot bípedo** para cruzar la lava. **Elimina a los búhos** y desciende en la otra orilla para no morir al chocar con el techo. Sigue a tu robot ya que esta operación deberás repetirla cuatro veces.
9. Evita que el pez te devore **apoyándote en las plataformas**. Cuidado porque cambia la velocidad en el desplazamiento de las mismas.
10. Lucha contra el **pez mecánico evitando los proyectiles** que lanza y **disparando al enemigo que surge de sus entrañas** cada vez que abre la boca. Al octavo acierto habrá muerto.





1. Arrímate al **campo de fuerza** y dispara para devolver al **capitán Fleagle** sus propios proyectiles.

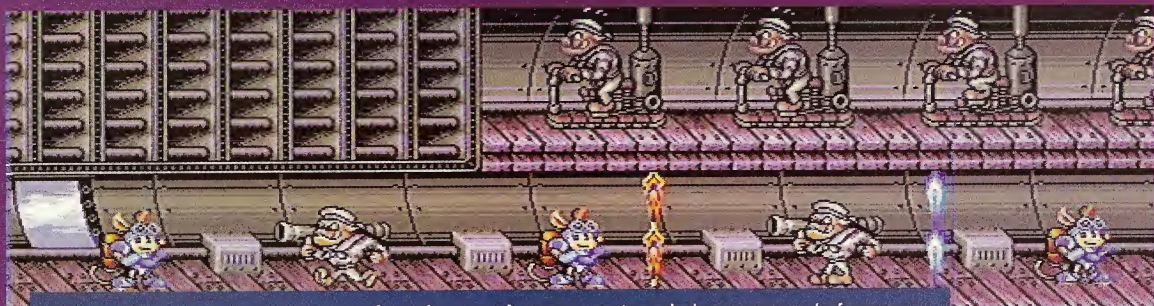


2. Camina por el exterior de la nave **esquivando los barriles** hasta llegar de nuevo al capitán. Un solo golpe bastará para ahuyentarlo.

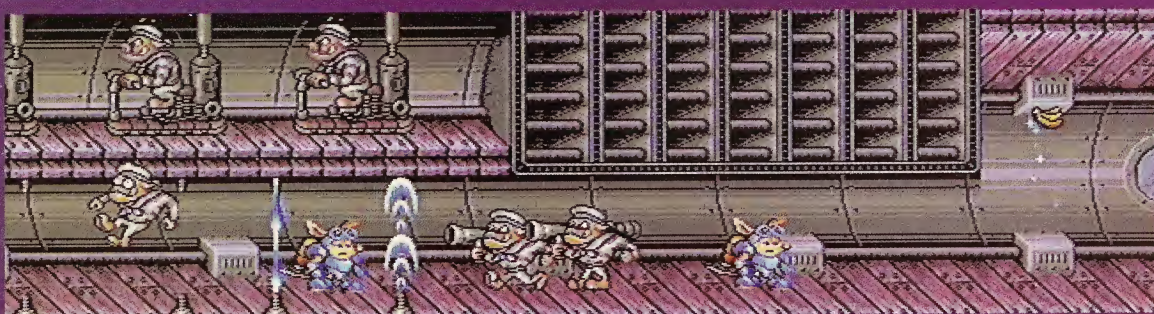
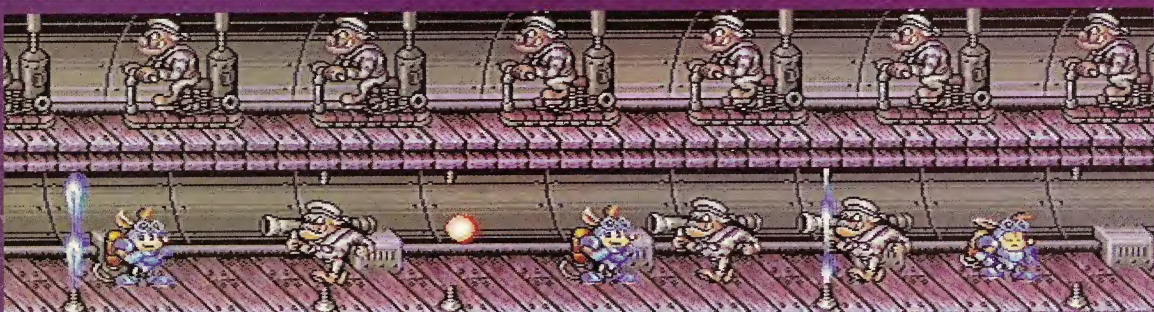


3. Sube al morro de la nave y, cuando éste caiga, salta a la **izquierda** para cogerte de la parte inferior de la nave.  
4. Con un **solo golpe** matarás a los robots que como tú cuelgan de las barras.  
5. Destruye al robot volador matando a los robots que descenden de la nave y **salta de plataforma en plataforma** hasta alcanzar la puerta de salida.





6. Acaba con los bulldogs esquivando sus obuses y sorteando los campos de fuerza. Un solo golpe para cada uno será suficiente.

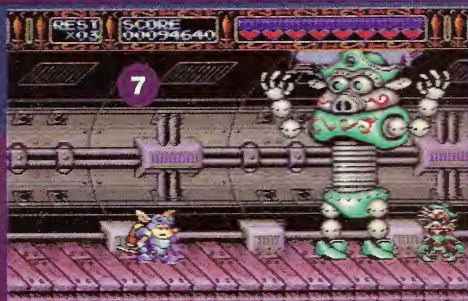


7. Acaba con el robot esquivando la chatarra que te arroja y ataca con cohetes al cañón del robot que lanza bolas de fuego y andanadas de plasma. Una vez destruido, acaba con el capitán Fleagle con la ayuda de tu espada espiritual.

### TRUCO TOTAL

**MODO MUY DIFÍCIL:** En la pantalla del logo de Konami pulsa 6 veces abajo, dos veces arriba y dos veces abajo.

**MODO ALOCADAMENTE DIFÍCIL:** En la pantalla del logo de Konami, pulsa 4 veces izquierda, 4 veces derecha, 7 veces izquierda, una vez derecha y una vez izquierda.





# STREET FIGHTER II

## SPECIAL CHAMPION EDITION



Doce luchadores de diferentes lugares de la Tierra se han dado cita para enfrentarse y medir sus fuerzas en el torneo de lucha más duro jamás organizado: El Street Fighter Special Champion Edition.

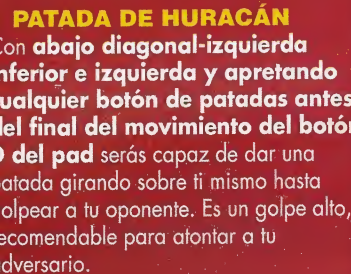
El mayor deseo de todos los contrincantes es alzarse con la victoria y conseguir así el codiciado título de Campeón del Mundo. Para ello, cada uno de estos luchadores dispone de unos movimientos y destrezas especiales que les hacen más potentes y temibles de cara a sus adversarios. De ellos, del partido que le saquen a tan letales golpes, dependerá el nivel de calidad de su lucha y, por tanto, aumentarán sus posibilidades de victoria.

TodoSega te cuenta cómo son todos estos golpes especiales y te ayuda a obtener de ellos el máximo rendimiento.





## Ryu



### PATADA DE HURACÁN

Con **abajo diagonal-izquierda inferior e izquierda** y apretando **cualquier botón de patadas** antes del final del movimiento del botón **D** del pad serás capaz de dar una patada girando sobre ti mismo hasta golpear a tu oponente. Es un golpe alto, recomendable para atontar a tu adversario.

### PUÑETAZO DE DRAGÓN

Presiona **derecha, abajo y diagonal-derecha inferior** por este orden, junto a **cualquier botón de puñetazos** a medida que se realice el movimiento del botón **D**. Con este golpe, un potente puñetazo aéreo, podrás defenderte de los ataques de tus rivales cuando se echen sobre ti.



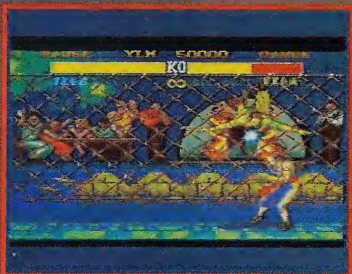
### BOLA DE FUEGO

Para conseguirla pulsa **abajo, diagonal-derecha inferior y derecha** junto con **cualquier botón de puñetazos**, según vaya alcanzando el final del movimiento del botón **D**. El resultado de esto es una **potente bola energética** de gran poder y que puede causar un fuerte daño a cualquiera de tus enemigos.

**P**ara convertirse en un verdadero luchador de «Street Fighter» se requiere paciencia y mucha práctica. Te aconsejamos que no utilices demasiados movimientos especiales seguidos porque te dejarán vulnerable a los ataques.







### CAÍDA LIBRE CON ZARPAZO

Pulsa **abajo** durante un par de segundos y, luego, **pulsa arriba junto a cualquier botón de patadas**. Una vez en el aire, presiona cualquier botón de patadas. Con este movimiento podrás agarrarte a las rejas de la pared del fondo y, desde ella, te arrojas sobre tu adversario **golpeándole con las cuchillas de tus puños**. Acierta en el momento de asestar el golpe, ya que, si fallas, permanecerás muy descubierto ante tu rival y éste aprovechará la ocasión.

## Vega

### IMPULSO DE PARED

Presiona **abajo** durante un par de segundos y después **arriba y cualquier botón de patada**. Estando en el aire pulsa cualquier **botón de puñetazo** y presiona tu control pad en dirección al rival en cuestión. Este movimiento requiere gran manejo del juego para obtener la habilidad y rapidez necesarias para su ejecución. Sus efectos son de atontamiento y vulnerabilidad total del adversario debido al devastador golpe al que le sometés.



### REDOBLE CON ZARPAZO

Pulsa **izquierda** durante un par de segundos y presiona simultáneamente **derecha junto a cualquier botón de puñetazos**. El efecto es que estando de pie realizas un rápido **giro hacia delante en el suelo** con el que podrás asestar un duro golpe sobre tu enemigo. Es un movimiento que desarrolla una gran fuerza y es útil para acorralar a tu adversario tras el golpe y rematarlo.





## Balrog



### PUÑETAZO GIRATORIO

Mantién presionado **todos los botones de patadas o todos los de puñetazos** para luego soltarlos. Balrog saldrá disparado en dirección a su rival asestándole un durísimo golpe. **Cuanto más tiempo** mantengas pulsados los botones sin que resultes golpeado, con mayor fuerza y potencia atacarás a tu rival. Una vez atontado por el golpe recibido remata a tu rival con golpes normales o bien con el **puñetazo instantáneo**.



### PUÑETAZO INSTANTÁNEO

Pulsa **izquierda** durante un par de segundos y, luego **derecha**, pulsando simultáneamente cualquier **botón de puñetazos**.

Este es un golpe mucho **más rápido** que el anterior, pero de mucha **menor potencia** y eficacia, por lo que tendrás que usarlo con combinaciones de golpes normales para lograr unos resultados más productivos. Usado en el momento preciso puede ser absolutamente contundente.

### GANCHO INSTANTÁNEO

Para conseguir este efectivo golpe que dejará noqueado a tu adversario sólo tienes que pulsar el **botón direccional, primero hacia la izquierda y luego hacia la derecha**, para después presionar uno de los **botones de patada**.



## Blanka



### ATAQUE RODANTE VERTICAL

Presiona **abajo** un par de segundos, y después **arriba** simultáneamente junto a cualquier **botón de patadas**. Con este movimiento rodarás sobre tí mismo impactando sobre tu contrincante.

### ELECTRICIDAD

Presionando cualquier **botón de puñetazos** de forma repetida lograrás electrificarte. Así, conseguirás un modo de defensa ante los agarrones a los que te pueden someter tus enemigos (como puede ser el caso de E. Honda).

### ATAQUE RODANTE

Pulsa **izquierda** durante dos segundos y a continuación **derecha** junto a cualquier **botón de puñetazos**. Ataca así a tu oponente lanzándote sobre él en un giro mortal. Es un buen método para dejar atontado a tu rival.





### PATADA RELÁMPAGO

Presionando cualquier botón de patadas repetidamente llevarás a cabo este movimiento. Úsalo como defensa ante el acoso del rival, ya que con él puedes golpearle en varios puntos distintos evitando así cualquier defensa del oponente.



### BOLA DE FUEGO

Pulsa en el pad de control la mitad inferior de todos tus movimientos junto a cualquier botón de puñetazos. Si lo realizas rápidamente, el resultado será un potente proyectil energético de largo alcance que puede herir a tu rival de gravedad.



### PATADA DE TORBELLINO

Pulsa **abajo** un par de segundos el botón direccional de tu pad y, a la vez, **arriba** y cualquier **botón de patadas**. El resultado será una patada alta de largo alcance mientras su cuerpo permanezca boca abajo. Cuidado con esto último porque deja tu cuerpo algo al descubierto. El efecto de la patada sobre el rival es de atontamiento y, por lo tanto, le deja en inferioridad de condiciones.

**chun-Li**



**Dhalsim**

### APARICIÓN YOGA

Pulsa **derecha, abajo y diagonal-derecha inferior** y dos botones cualquiera de puñetazos o patadas. Sirvete de este movimiento para desplazarte ante tu rival de una manera rápida y segura cuando esté alejado y desees sorprenderle.

### FUEGO YOGA

Pulsa **abajo, diagonal-derecha inferior** y cualquiera de los botones de puñetazos. Con este movimiento puedes escupir unas **bolas de llamas** que incinerarán a tu enemigo haciéndolo más vulnerable. Es de **mediano alcance** y su potencia no es tan demoledora como sería deseable.



### LLAMARADA YOGA

Usando el controlador, pulsa el **semicírculo inferior** de tu pad **de izquierda a derecha** ambos incluidos y a la vez pulsa cualquier **botón de puñetazos**. El resultado es una **gran llama** de mayor potencia que la anterior, pero de menor alcance.

Es muy útil cuando el oponente te acosa, ya que te permite ganar espacio para moverte. También produce serios daños en ataque directo cuando tu enemigo está cerca.





## BOMBAZO

### SÓNICO

Pulsa **abajo izquierda** durante un par de segundos, y, luego, **derecha** pulsando cualquier **botón de puñetazos**. El resultado serán **dos ondas energéticas** que dañan seriamente a tu rival.



## Guile

## RODILLAZO

### RELÁMPAGO

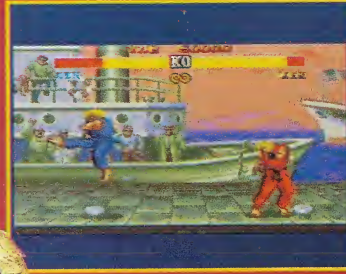
Un golpe tan fácil de realizar como contundente en los resultados. Para efectuarlo, únicamente tendrás que pulsar el botón D de tu pad **hacia delante** y efectuar una patada media. De esta manera, Guile **pegará un rodillazo** en la cara de su contrincante que le dejará fuera de combate unos momentos.

## PATADA RELÁMPAGO

En el control pad, pulsa **abajo** durante un par de segundos y, después, de forma simultánea **arriba** y un **botón de patadas**. El resultado es una patada alta sobre tu rival que queda vulnerable para completar tu ataque de una manera rápida y efectiva con golpes normales.

Este luchador, al igual que Blanka, posee movimientos especiales muy simples, pero de menor fuerza y efectividad que los de los otros luchadores. Si no estás habituado a la lucha del «Steer Fighter II» son dos buenos puntos de inicio para ti.

## Ken



## BOLA DE FUEGO

Pulsa **abajo, diagonal-derecha inferior y derecha en movimiento continuo y cualquier botón de puñetazo**. Obtienes, de este modo, una potente **bola de energía** que somete a tu oponente a un duro castigo. Posee menos potencia que la bola de fuego de Ryu. Hay que advertir que este golpe deja a tu luchador con unos niveles de energía muy bajos durante unos cuantos segundos.

## PUÑETAZO DE DRAGÓN

Presiona **derecha, abajo y diagonal-derecha inferior a la vez que cualquier botón de puñetazos**. Este golpe consiste en un duro puñetazo, en el que se sacrifica potencia para obtener un mayor alcance. **Usalo cuando tu rival esté cerca y cuando realice un ataque aéreo**.

## PATADA DE HURACÁN

Pulsa en tu control pad **abajo, diagonal-izquierda inferior e izquierda en este orden con cualquier botón de puñetazo**. El resultado es una patada alta mientras el luchador realiza una rotación sobre sí mismo. Es de largo alcance y tras golpear a tu rival, le hace más vulnerable.





## M. Bison



### PSICOTRITURADOR

Es el movimiento más fuerte y de mayor potencia de todos los que se ofrecen en este juego. Efectúalo pulsando **izquierda** un par de segundos y pulsando simultáneamente **derecha y cualquier botón de puñetazos**.

El resultado es un **ataque horizontal** sobre tu enemigo mientras estás envuelto en un aura ardiente. Tu adversario, en el contacto, arderá por la psicollama que produce devastadores daños. Es un ataque prácticamente imparabile en un nivel de juego normal.



### PATADA EN TIJERA

Pulsa **izquierda** durante un par de segundos y presiona de forma simultánea **derecha y cualquier botón de patadas**. Con este golpe atacarás con las piernas por delante. Es recomendable su uso para **repeler ataques bajos** de tus oponentes y actuar al contraataque.



### PATADA EN LA CABEZA

Pulsa **abajo** durante un par de segundos y, después, **arriba y cualquier botón de patadas**. Una vez en el aire pulsa cualquier **botón de puñetazos** para finalizar el movimiento. Con esto realizas un doble golpe, primero, sobre su cabeza y, luego, sobre su cuerpo tras un vuelo. Es recomendable su uso como prelude al ataque con el psicotriturador.



## Sagat



### GANCHO DE TIGRE

Pulsa **derecha, abajo y diagonal-derecha inferior** en este orden, junto con cualquier botón de **puñetazos**. Este golpe es un gancho imparabile de enorme potencia y fuerza, en combinación con golpes normales, capaz de acabar con cualquier enemigo. Úsalo cuando el rival se **eche sobre ti** o cuando efectúe **ataques aéreos**.



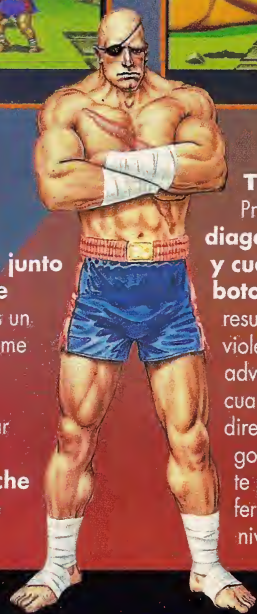
### RODILLAZO DE TIGRE

Presiona **abajo, derecha y diagonal-derecha superior, y cualquiera de los botones de patadas**. El resultado es un potente y violento rodillazo sobre tu adversario que has de usar cuando éste efectúe ataques directos sobre ti, sobre todo golpes bajos. Este movimiento te permite efectuar rápidos y feroces contraataques para nivelar la lucha a tu favor.



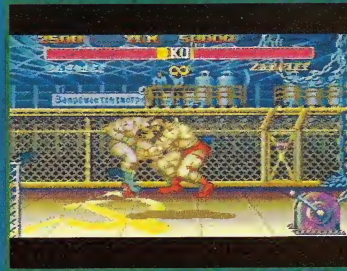
### DISPARO DE TIGRE

Pulsa **abajo, diagonal-derecha inferior y derecha, a la vez** que cualquiera de los botones de **patada o puñetazo**. Obtendrás una onda energética que puedes usar de pie para que tu ataque sea alto, o bien agachado para que sea bajo. Es un golpe de largo alcance para herir a tu adversario o para contrarrestar sus ataques (como la bola de fuego de Ryu o Ken).





## Zangief



### SÚPER-SOGA ROTATORIA

Para realizar este súper ataque simplemente tienes que presionar **los tres botones de patada**. Este movimiento te servirá para contrarrestar el ataque de tu adversario si te acorrala. El único problema es que te hace vulnerable a posibles patadas o golpes bajos de tu contrario.



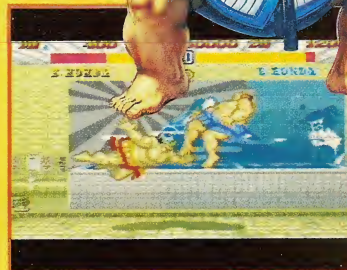
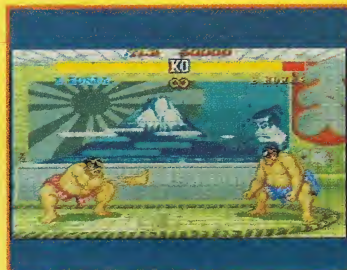
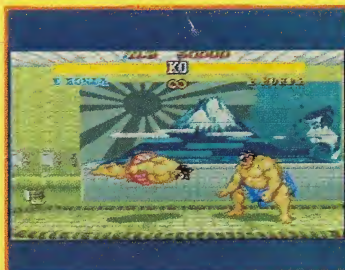
### SOGA ROTATORIA

Este movimiento lo puedes realizar presionando simultáneamente los **tres botones de puñetazos** (dos botones de puñetazos también serán suficientes). Movimiento útil para iniciar un ataque feroz a tu rival y para repelerlo en el caso de que te acose demasiado. El giro que realizas con los puños extendidos te concederán tras su realización un **buen espacio para moverte**. Con este movimiento serás vulnerable con una patada baja a tus pies.

### MAZA ROTATORIA

Presiona el botón D de tu pad haciéndolo girar **360 grados** presionando cualquier **botón de puñetazos**. La pulsación del controlador debe hacerse muy rápidamente para llevar a buen término su realización. Sus efectos son demoledores, ya que agarrarás a tu rival con tus brazos y piernas en una extraña llave aérea que te permitirá caer sobre él con todo el peso y fuerza de tu cuerpo.

## Edmon Honda



### CABEZAZO DE SUMO

Si pulsas el botón D de tu pad a la **izquierda** durante un par de segundos y seguidamente **derecha y cualquier botón de puñetazos**, saldrás despedido de cabeza golpeando con dureza a tu rival. Usa este golpe para atontar al enemigo para rematarlo con golpes normales.

### BOFETADAS DE CIENTO MANOTAZOS

Realiza este movimiento pulsando repetidamente cualquier **botón de puñetazos**. De este modo, golpea a la cabeza, tronco y a las piernas de tu oponente, a la vez que te acercas para acorralarlo.

### BOMBAZO DE SUMO

Pulsa **abajo** un par de segundos y, luego, presiona **arriba junto a cualquier botón de patadas**. El resultado es un poderoso salto con el que caes sobre tu contrincante. Puedes realizarlo a media distancia de tu rival.



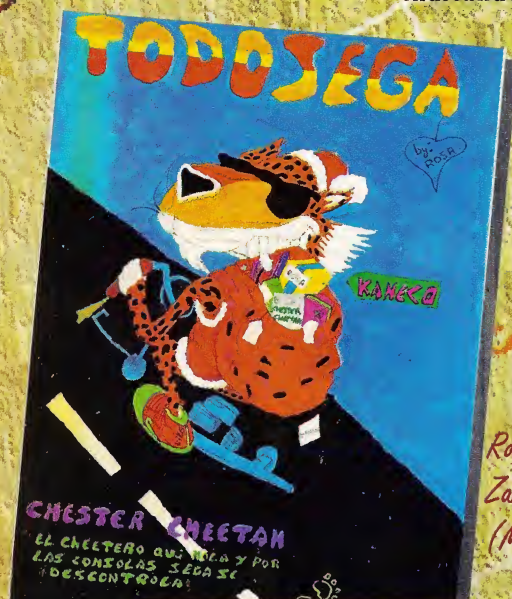


# Graffiti

**N**o hay nada más agradable que pasar una tarde de lluvia en casa... pintando, por ejemplo. ¿Pilláis la indirecta? Ahora que se acercan las navidades, encontraréis nuevas posibilidades a la hora de dibujar a vuestros personajes preferidos. Seguro que más de uno ya está pensando en crear el Sonic Claus. Y ésta es sólo una pequeña idea al lado de lo que sois capaces de hacer. ¡Os esperamos!

Hobby Press S.A. TODOSEGA.

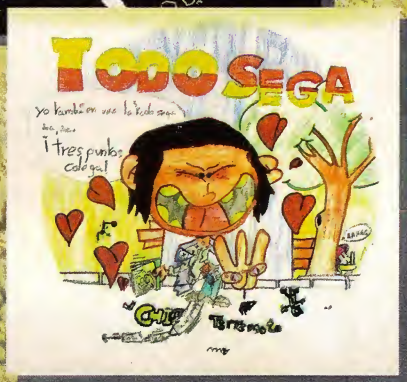
C/ De los Ciruelos N°4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)  
Indicando en el sobre: GRAFFITI.



Rosa María  
Zamorano  
(Madrid)



Aránzazu González (Valladolid)

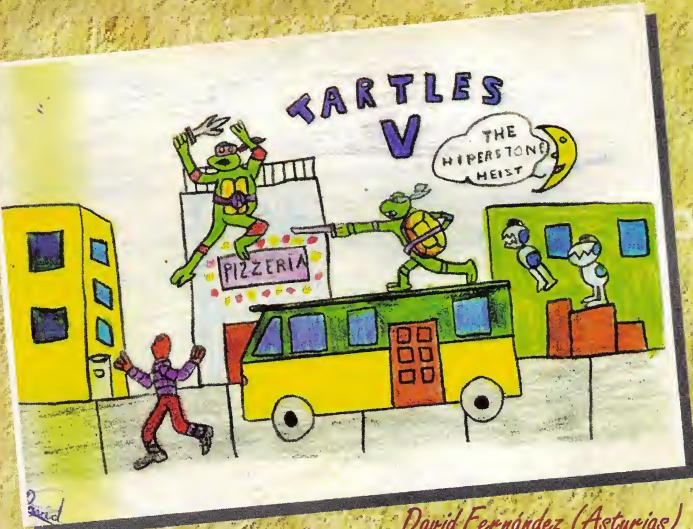


Adrián  
Colmenar  
(Madrid)

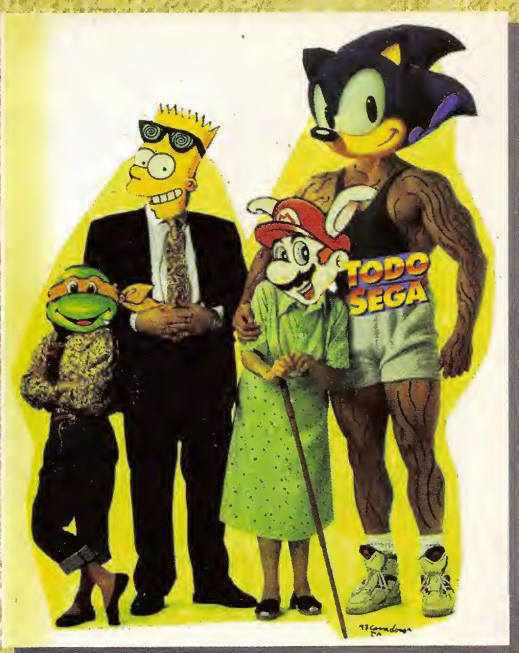


Begoña Madrid (Bilbao)





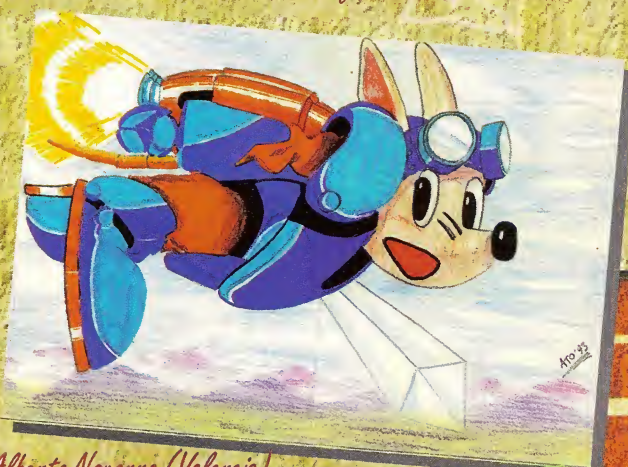
David Fernández (Asturias)



Coradonga Trenado (Asturias)



Félix Pascual (Bilbao)



Alberto Navarro (Valencia)



Mª Carmen Hernández (Madrid)



Guillermo Sanz (Madrid)





Susana Pérez (Barcelona)



Susana García (Valencia)



Jorge Díaz (Valencia)

Marta Soler b.a.

Tiny Toon



Marta Soler (Girona)



Marina Assis (Madrid)

Juan Carlos Tor (Pontevedra)



Carlos Souto (Cádiz)

Poco  
Cristina  
Orenes  
(Alicante)



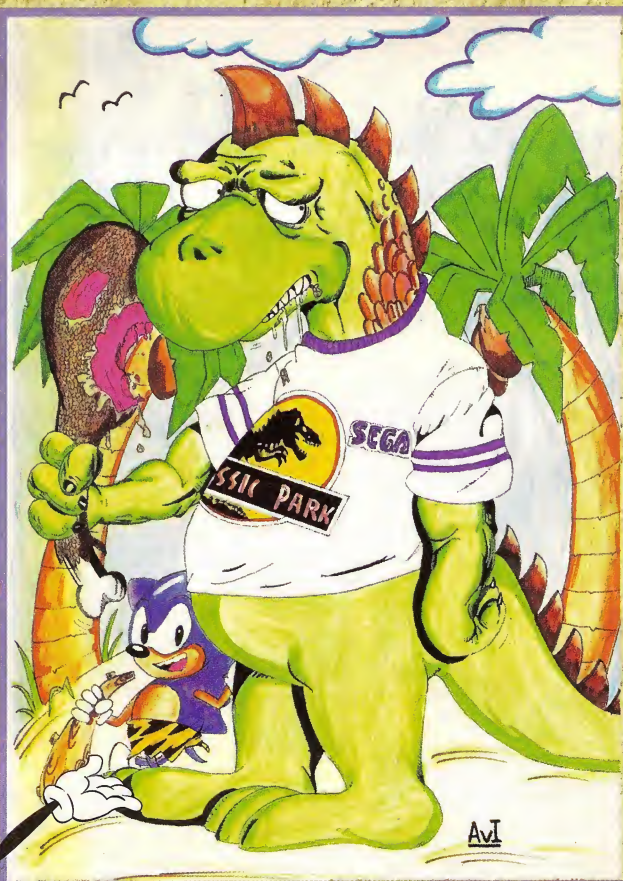
¿YO NO  
QUIERO  
POR MI  
LOS PEDÍ







**N**o podían faltar y tampoco vosotros podíais defraudarnos. Estamos hablando, como ya imagináis, de los dinosaurios. Estos alucinantes seres han sido representados de todas formas y colores en los últimos meses, pero nadie lo ha hecho con tanta simpatía como Javier Avi. Nuestro ganador del mes no ha dudado en presentarle a Sonic y parece que han hecho buenas migas, ¿no?



Javier Avi (Barcelona)

## La Pincelada del Mes



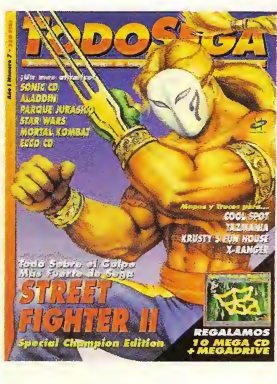
Jaime Sánchez (Barcelona)



No hay fecha más apropiada para hacer regalos que las navidades. ¿Sabéis que están a la vuelta de la esquina? Con esto queremos deciros que nunca nos habíamos sentido tan generosos como ahora. ¡Tenemos cientos de camisetas TodoSega esperándoos!

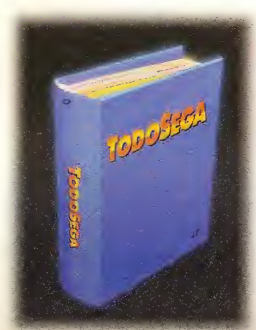


# Demuestra que **tienes visión** de futuro y consigues los números **atrasados**



**Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!**

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



Hazte con estas tapas y podrás conservar los números de la revista más exquisita de SEGA.

Si te apetece la idea, no pierdas tiempo y pídelas en el teléfono (91) 654 84 19, de 9h. a 14,30h. y de 16h. a 18,30h.

**¡Ah, y sólo cuestan 950 pesetas!**



# concurso DIZZY

1- ¿Qué es DIZZY?

- A- Una Patata
- B- Un Huevo
- C- Una unidad de destino en lo universal

2- ¿Cómo se llama el malvado brujo, enemigo de DIZZY?

- A- Potatoeman
- B- Lindaflo
- C- Zaks

3- ¿Qué le da puntos a DIZZY durante el juego?

- A- Las Estrellas
- B- Las Patatas
- C- Los Códigos de Marras

4- ¿Cuántos objetos puede llevar DIZZY?

- A- Todos los que le quepan en el bolsillo.
- B- Tres.
- C- Cinco patatas.

5- ¿Cómo se llama el bosque dónde vive?

- A- Yolkfolk
- B- Sherwood
- C- Potatoeland



**¡Participa en este fantástico concurso y podrás conseguir uno de los 18 cartuchos "Fantastic Dizzy" para Megadrive que sorteamos!**

## Bases del Concurso

1º. Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista TODOSEGA, que cumplan los siguientes requisitos:

Enviar el Cupón de Respuestas debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS, S.A.  
TODOSEGA  
Apdo. Correos 400  
28100 Alcobendas. Madrid

Indicando en una esquina del sobre:  
CONCURSO DIZZY

2º. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 15 de Noviembre de 1.993 al 20 de Diciembre de 1.993.

3º. El sorteo se celebrará ante notario en Madrid, el día 27 de Diciembre de 1993.

4º. De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá dieciocho (18) cartas que serán premiadas con un cartucho del juego DIZZY para Megadrive (Distribuido por SEGA). El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5º. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º. Los resultados de estos sorteos se publicarán en el número de Febrero de la revista.

7º. La fecha de comienzo de esta promoción es del 15 de Noviembre de 1.993 y finalizará el 20 de Diciembre 1.993.

8º. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

9º. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de dicho sorteo.



SEGA

concurso  
DIZZY

cupón de respuestas

Codemasters™

Nombre: .....  
Apellidos: .....  
Domicilio: ..... C.P.: .....  
Localidad: ..... Provincia: .....  
Teléfono: .....  
Respuestas: 1 ..... 2 ..... 3 ..... 4 ..... 5 .....





# SEGUNDA MANO

## VENTA

**VENDO** Mega Drive con 2 mandos y «Sonic», por 12.000 pesetas. También vendo el «Power Stick» por 2.500 pesetas y juegos como «Fatal Fury», «Sonic 2», «Batman», «Mercs», «Shinobi 2» y otros por 3.500 pesetas cada uno. Precios modificables. Preguntar por Carlos. TF: 91-5737767.

**VENDO** Master System II con 2 mandos y también los juegos «Super Mónica GP II», «Terminator», «Ghouls'n Ghosts», «Sonic» y «Alex Kid» por 10.000 pesetas. Preguntar por David. TF: 91-7414688.

**VENDO** dos juegos para Game Boy: «Terminator» y «Burai Fighter» por 5.500 pesetas. Si puede ser que sean de Castellón. Preguntar por Aurelio. TF: 964-533851.

**VENDO** «Fatal Fury», «Joe Montana 2» y «Capitán América» de Mega Drive. Precio a convenir. Preguntar por Dani.

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, animate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

Sólo Barcelona.  
TF: 93-4416983.

**VENDO** Mega Drive con: «Jungle Strike», «Sonic I y II», «Street of Rage II», «Lemmings», «Golden Axe II», «Super Kick Off» y «Wonder Boy». Por 35.000 pesetas. Preguntar por José Luis. TF: 93-3138938.

¡¡¡OCASION!!! vendo Master System 2 con un pad y el «Alex Kid», por tan sólo 7.000 pesetas, con un juego de regalo y un Atari 2600. Preguntar por Llorenç. TF: 96-2441981.

**VENDO** consola Game Gear con el juego «Castle of Illusion» y adaptador de corriente eléctrica. Todo eso por 12.000 pesetas. Preguntar por Javi. TF: 926-561471.

**VENDO** Master System II nueva (tres meses de

uso) con 4 juegos: «Alex Kid», «Sonic», «Sonic 2» y «Castle of Illusion» por 14.000 pesetas. Sólo Salamanca. Preguntar por Alberto. TF: 923-247329.

**VENDO** Master System II con 2 pads, seis juegos y un joystick por 25.000 pesetas. Preguntar por Manuel. Los interesados llamar al Teléfono: 94-4407440. Llamada de 4:00 a 8:00 horas.

**VENDO** Master System II con tres juegos por 10.000 pesetas. Valor real 20.000 pesetas. Llamada de 15:30 a 22:30 horas. Preguntar por Roberto. TF: 928-360738.

**VENDO** consola Mega Drive con dos control pad y tres buenos juegos. Vendo por poco uso por el precio de 16.000 pesetas. Todo está en perfec-

to estado.  
Sólo gente de Madrid. Preguntar por Eduardo. TF: 91-4722858.

**VENDO** videoconsola Master System II con seis juegos y «Alex Kid» por sólo 14.000 pesetas. TF: 95-80284856. Preguntar por Alfonso. Preferiblemente solo Granada.

**VENDO** Master System II con un mando y ocho juegos más «Sonic» y «Alex Kid», tan sólo por 10.000 pesetas. Interesados llamar al TF: 971-354451. Preguntar por Dani. Llamada de 20:00 a 22:00 horas.

**VENDO** juegos de Mega Drive por 3.500 pesetas y juegos de Master System II por 2.500 pesetas. Sólo Sevilla. Interesados preguntar por Juanjo. TF: 954-376416.

## INTERCAMBIO

**CAMBIO** MS2 con dos control pad y cuatro juegos por el «Sonic» y «Flashback» de Mega Drive. Preguntar por Alex. TF: 93-78346657. Llamada de 17:00 a 21:00 horas. Sólo provincia de Barcelona.

**CAMBIO** Game Gear con tres juegos y Master System con dos, por una Mega Drive con 2 ó 3 juegos. Todo valorado en 42.000 pesetas. ¡¡¡QUÉ CHOLLO!!!. Preguntar por Francisco. TF: 926-227703.

**CAMBIO** consola Master System con cinco juegos y dos mandos, y Nasa compatible con Nintendo con 76 juegos, dos mandos y pistola, por una Turbo Grafx con 9 ó 10 juegos, Mega Drive con cuatro juegos o Super Nintendo con 1 ó 2 juegos. Preguntar por Jacob. Llamada desde las 12:00 horas del mediodía hasta las 5:00 horas. TF: 96-5834673.

INTERCAMBIO «Indiana

# SEGUNDA MANO SEGUNDA MANO SEGUNDA MANO

☐ COMPRA

☐ INTERCAMBIO

☐ VENTA

☐ CLUBS

☐ VARIOS

T E X T O :

NOMBRE Y APELLIDOS .....

DOMICILIO .....

C.P. .... LOCALIDAD .....

PROVINCIA .....

T.F. ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: «Segunda Mano». • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.



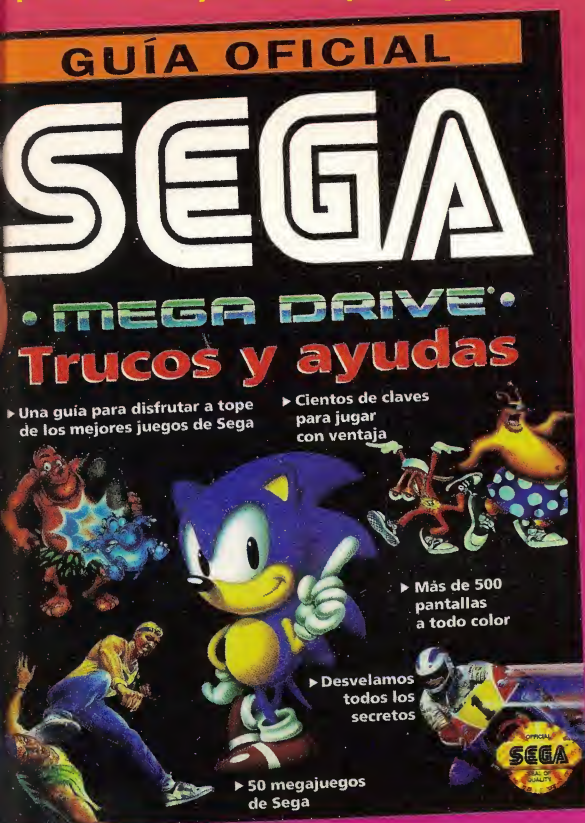
ER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, P ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUNG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, RTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

# GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

**¡EXCLUSIVAMENTE PARA  
MEGAJUGONES!**

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

**¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!**



Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passwords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

**Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco,  
¡¡PIDENOSLO!!**

**SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA  
GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE**

Nombre y Apellidos:.....  
Dirección:.....  
Localidad:..... Provincia:.....  
Código Postal:..... Teléfono:.....

- ☐ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.  
☐ Enviádmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.  
☐ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.  
☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TS Número \_\_\_\_\_  
Fecha de caducidad: \_\_\_\_\_

**PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL  
TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL  
CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72**

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Círculos, 4  
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid



**P.V.P. 1.500 pts.**

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)



# SEGUNDA MANO

Jones 3» de Mega Drive por juegos como son «Fatal Fury», «Bubsy», «Micromachines», «Mortal Kombat», etc. Zona de Móstoles. Preguntar por Daniel. TF: 91-6471425.

**INTERCAMBIO** el juego «European Club Soccer» y «World of Illusion» de Mega Drive. Los dos por el «Mortal Kombat» o separados por «Rocket Knight Adventures», «Gunstar Hero», «Flashback», «X-Ranger» o «Chiki Chiki Boys». Preguntar por Luis Miguel. TF: 91-6813441.

**CAMBIO** los siguientes juegos de Mega Drive: «Sonic», «Super Real Basket», «Super Thunder Blade» y «Super Kick Off». Preguntar por José Alvaro. TF: 988-249144.

**CAMBIO** «Cool Spot», «Rolling Thunder 2» y «Mickey and Donald» por «Aladino», «Jurassic Park», «Bubsy» y «Rocket Knight Adventures». Si me cambiáis, os regalo el «Chuck Rock». Preguntar por Dani. TF: 942-223435.

**ME GUSTARIA** cambiar mi Master System con los juegos «Mickey Mouse», «Castle of Illusion» y «Sonic». Son juegos nuevos y muy divertidos con mando. Preguntar por Antonio. TF: 966-212530.

**CAMBIO** el Super juego de Mega Drive, «James Pond 2: Robocod» por otro que también sea bueno. TF: 956-573945. Llamar de 15:30 a 16:00 horas. Preguntar por Carlos.

**CAMBIO** «Street of Rage», «Thunder Force

IV», «Italia'90», «Super Hang-On», «Columns» y «Super Thunder Blade», por «Super Mónaco GP», «Road Rash 1 y 2», «Flashback» u otros. Preguntar por Mark. TF: 972-856278.

**INTERCAMBIO** juegos de Master System: «Olympic Gold», «Enduro Racer», «Super Tennis» y «Champions of Europe», por «Krusty's Fun House», «The Flintstones» y «Sonic Chaos» ó dos por una Game Gear. Preguntar por Rubén. TF: 911-141666.

**CAMBIO** el juego de Mega Drive: «Sonic 2» por «Cool Spot» o el «Flashback». Interesados llamar de 1:00 a 3:00 horas de la tarde al TF: 91-3114166. Preguntar por Fernando.. Sólo Madrid.

**CAMBIO** Master System II con 4 juegos: «Sonic 2», «Alex Kid in Miracle World», «Golden Axe» y «Chuck Rock», por Mega Drive con al menos un juego. Preguntar por David. TF: 957-265635.

**CAMBIO** los juegos «Atomic Runner», «Sonic» y «Alien Storm», por el «Street Fighter II» para Mega Drive o bien cambio los juegos mencionados antes e incluyendo el «Street of Rage II» por una Super Nintendo con algún juego. Preguntar por Francisco. TF: 956-395225.

## VARIOS

¡¡¡HOLA AMIGOS!!! me gustaría vender una Master System II con dos pads y cuatro juegos, entre ellos, «Shadow Dancer» y «Thunder Blade», por 12.000 pesetas o la cambio por una Game

Gear. Preguntar por Juan David. TF: 957-660640.

**VENDO O CAMBIO** consola Master System 2, con 2 mandos y 10 juegos. Entre ellos: «Land of Illusion», «Taz-Mania», «Sonic 2», «The New Zealand Story», «Wonder Boy 3», «Asterix». Tan sólo por 30.000 pesetas. Su valor es de 60.000 pesetas. O cambio Master por una Mega Drive con 2 mandos y 5 juegos mínimo. Preguntar por Merche. TF: 93-3085986.

**VENDO** Mega Drive con ocho juegos por 25.000 pesetas: «Kick Off», «Strider», «EA Hockey», «Sonic», «Lotus» y «Mega Games I». O los cambio por otros juegos. Llamar por las noches. Preguntar por Sergio. TF: 951-486853.

**CAMBIO O VENDO** «Jurassic Park» y «Cool Spot», válidos sólo para Sistema Génesis de EEUU. Contactar por teléfono para llegar a un acuerdo. Preguntar por Javier. TF: 93-3724663.

**CAMBIO** el «Another World» y «James Pond 2», por el «Flashback», «Cool Spot» o similares. También vendo por 3.000 pesetas el «Forgotten Worlds». Preguntar por Carlos. TF: 981-317269.

**VENDO** Master System II con un mando y cuatro juegos por sólo 13.000 pesetas. ¡¡¡COMO NUEVA!!! Regalo un juego o cambio por Mega Drive con un mando. Sólo Valencia. ¡¡¡URGENTE!!! Preguntar por Ernesto. TF: 96-3796597.

**VENDO** consola Master System 2 con dos man-

dos y los juegos «Sonic», «Sonic 2», «Alex Kid» y «Mercs». Todo en buen estado. O la cambio por una Mega Drive con un juego. La vendo por 18.000 pesetas. Preguntar por Igor. TF: 96-3634278.

**CAMBIO O VENDO** «Golden Axe», «Street of Rage» y «The Revenge of Shinobi», por 9.000 pesetas o cambio por «Mortal Kombat» y «Sonic 2» o cualquier otro. Preguntar por Nico. TF: 991-3178635.

**VENDO** el «Spiderman» para Mega Drive o lo cambio por el «Super Hildride» o el «Michael Jackson Moonwalker». Llamar al teléfono: 977-937736. Preguntar por Gregori.

**VENDO** el juego «Cyberball» para Mega Drive en perfectas condiciones. El precio es de 2.200 pesetas. También cambio juegos como «Toki», «Altered Beast» y «Chiki Chiki Boys». Llamar al TF: 958-384336. Llamar de 19:00 a 2:00. Preguntar por Javier.

**VENDO O CAMBIO** consola compatible con Nintendo, con todos los accesorios + cartuchos con 232, 190 y 100 juegos y el «Mario Bros 3». Todo ello por 20.000 pesetas o por una Mega Drive. Preguntar por Pablo. TF: 94-4423692.

**VENDO** Master System II con 2 pads y 6 juegos, entre ellos, «Super Kick Off» y «Asterix», por 25.000 pesetas. También por separado o la cambio por Mega Drive con dos pads y 1 ó 2 juegos. Poco uso y buen estado. Sólo Madrid. Preguntar por Roberto.

TF: 91-8955852.

## CLUBS

**CLUB** Jurassic Sega con carnet, nº de socio, cambio de trucos y todo tipo de juegos, sorteos y muchas cosas más. ¡¡¡A qué esperas!!! Preguntar por Jose María. TF: 954-227354.

**QUISIERA FORMAR** un club Super TodoSega. Hacemos muchas cosas, por ejemplo: vemos video, nos cambiamos juegos, vemos revistas, etc... Preguntar por Juan Vicente. TF: 956-347201.

## COMPRA

**COMPRO** juegos para Master System II: «Terminator», «Ninja Gaiden», «Operation Wolf», «Asterix» y «Lemmings». Precio 2.000, 2.500 ó 3.000 pesetas. Preguntar por Jaime. Sólo Madrid. TF: 91-444121.

**COMPRO** cartucho para Game Gear, cuatro juegos en uno con: «Smash Tennis», «Penalty Kick-Out», «Rally Challenge» y «Columns II». Al precio de 2.500 pesetas. Preguntar por Dani. TF: 91-4761332.

**COMPRO** juegos para Master System II: «Choplifter», «Golden Axe», «Chuck Rock», «Super Off Road» o el «Impossible Mission». Precio 2.000, 2.500 y 3.000 pesetas. Preguntar por Javi. Sólo Madrid. TF: 91-6450671.

**COMPRO** el juego «Cristal Warriors» de Game Gear por 4.500 pesetas. Preguntar por Alfonso. TF: 98-5352206.







# GANADORES DEL CONCURSO HANDHELDS

## GANADORES HANDHELD SONIC

Julian Nieto Andrés	Salamanca
José A. Ramírez Barrera	Huevar
Antonio Muñoz de la Cruz	Málaga
Jesús M. Muñoz Martínez	Valencia
José Manuel Pérez Corbi	Huelva
Fco. Damian Blanco G <sup>a</sup>	Vigo
Rubén Martín Hijarrubia	Astillero
Fco. J. Postigo Ramos	Málaga
Angel L. Sánchez Montero	Ocaña
Daniel Jurado Villen	Sta. Coloma
Victor J. Barcia Chaves	Collado Villalba
Alma M <sup>a</sup> San Isidro Morado	Ferrol
Javier Fernández Mora	Madrid
Manuel Navas Alexandre	Barcelona
David Lavarro Moreno	Merida
Juan M. Pérez Marquez	Eolija
Francisco Cid Rojas	Burjassot
Guillermo G <sup>a</sup> Aldea	Guadalajara
Manuel Crespo de Toro	Barcelona
David Riveiro Villas	S. Sebastian
Daniel Calvo Manzano	Madrid
Miguel A. Glez. Santos	El Prat
Jorge Lizarbe Sola	Cascante
José L. Rodríguez Yanes	Las Palmas
Javier Melero Glez.	Córdoba
Borja Iglesias Rodríguez	Madrid
Rebeca Peña Urien	Burgos
Ana I. Alvarez Cecilia	Madrid
Leandro Gracia Gil	Valencia
Daniel Madera Díaz	Puerto Real
Tonete J. López	Valencia
Laura Serrano Alonso	Madrid
Nenrod R. Gómez Fdez.	La Coruña
Daniel Castillo Puyo	Madrid

Patricio García Galvez	Torreagüeza
Luis Hdez. Juanpera	Manresa
Antonio Rivas Fdez.	Barcelona
Emilio José Benavet	Alicante
Oscar Romero del Río	Begues
Antonio Gomez Rguez.	P. del Río
Sergio Salas González	Sta. Cruz de
Bezana	
Natalia González Macía	Elche
Luis A. Moreno Rosa	T. de Ardoz
A. Sanguesa Momaer	Zaragoza
A. Jesus Hermoso	Sevilla
A. Nicolas G <sup>a</sup> Sánchez	Las Palmas
Armando Muriana	Zaragoza
Oriol Figueras Pons	Barcelona
Xavier Araque Sánchez	Sta. Coloma

Angel Borja Modrego	Monzalbarba
Ana Mair Tinoco	Badajoz
M. Etzaniz Gutiérrez	S. Sebastian
Antonio José Paz Alfonso	Los Llanos
Santiago Glez. García	Gijón
Etelvina Castillo	Parla
A. Alvarez Colmeiro	Barcelona
Jonatan Sanchez Serra	L'hospitalet
Sergio Fernández Pérez	A. de Henares
Javier Bañón Gil	Gava
Lazaro Bejar Gualde	Villajoyosa
Juan Fco. Blazquez	P. de Mallorca
Fco. Javier Navarro	Sevilla
J. Gestoso Mañasco	La Coruña
Fco. Javier Ruiz Carrasco	Sevilla
Asien Zubia Pazos	Trintxerpe
Ramón Rivas Cortés	Linares
Oriol Domínguez Carol	Sant Jaume
Oscar Cayón Noreña	A. de Duero
Daniel J. Esteve Viegas	Paterna
Oscar Machín Vaamonde	La Laguna
José María García Sola	Lorca
Patricia Monzo Peris	Alfajar
Marc Simo Herrera	Barcelona
Juan C. Herrera Picón	La Roca
Pablo Rossi Sancho	Valencia
R. Oocalpesa Caparrós	Barcelona
M <sup>a</sup> Carmen Hdez. Muñoz	Madrid
Ramón López Concha	Can Parera
A. González Salvador	Valencia
David Gómez Durán	Madrid
M <sup>a</sup> del Rocío Ruiz	Madrid
R. Rodríguez Moñivas	Móstoles
Pau Bru de Sala	Barcelona
José A. Lunos Muñoz	Madrid
A. Vitoria Mediavilla	Bilbao

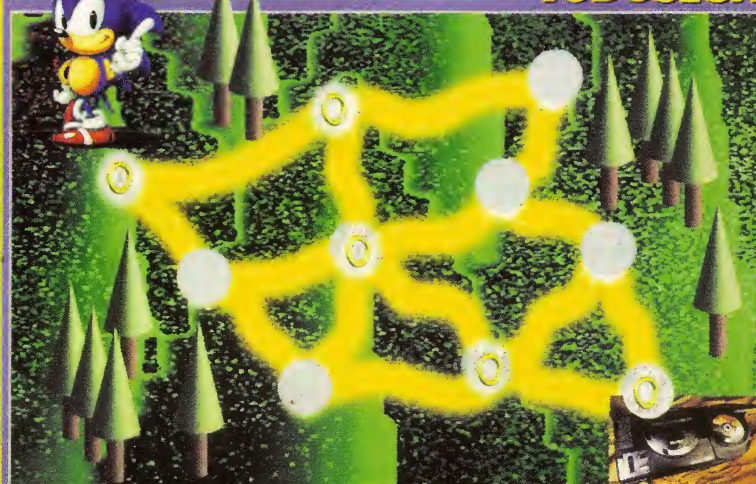
## GANADORES HANDHELD STREET OF RAGE

Carlos Moraguez Fuentes	C. de Llobregat
Carlos Román Laguna	Málaga
Rubén Alvarez Pérez	Cubo de la Sierra
Ricardo Alvarez Carnero	Marín
Luis A. Lorenzo Alvarez	Vigo
David Moralejo Rguez.	León
J. Illaramendi Cerviño	Pontevedra
Manuel Ruiz Bulno	V. del Ariscal
Miguel A. Rguez. López	T. de Ardoz
Angeles Mtínez. Rubio	San Fernando
Alexander Ramos Castillo	Santurce
Fco. Gomez de la Cruz	Pto. Sta. María
Gabriel Blanco Iglesias	Orense
Rubén García Esperon	San Isidro
Virginia Barcelona Galve	Zaragoza

# GANADORES DEL CONCURSO RASCA Y GANA UN MEGA CD

1. Patricio Daviu Mallorca (Sabadell)
2. Vicente Cepeda Moyano (Madrid)
3. Pablo Serrano Flores (Parla)
4. José Luis G<sup>a</sup> Martín (Madrid)
5. José R. BojBurgues (C. de Farfafia)
6. Juan J. Cuesta (Alcorcón)
7. Daniel Juarez Medina (P. de Mallorca)
8. David Cabrera (Las Palmas)
9. José M<sup>a</sup> León (Sevilla)
10. José J. Estrada (Almería)

**¡Rasca y Gana un Mega CD!**  
**TODOSEGA**

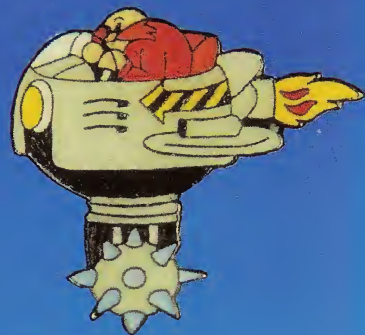


LEER LAS BASES Y LAS INSTRUCCIONES AL DORSO

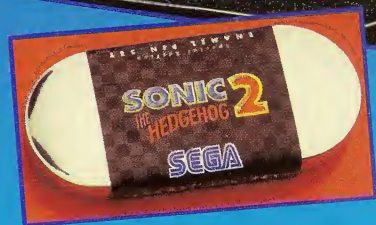


# ¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

**GRATIS**  
al suscribirte  
estos 5  
alucinantes  
pins de Sonic 2



Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.



Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.





Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosauros-

Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-.



"La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ien exclusiva! para tu MEGA DRIVE por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda del paleontólogo Robert T. Bakker



en el estudio de los movimientos de los saurios. ¡¡Bestial!!

Su inteligencia aumenta fase a fase gracias al sistema

D.P.A. (Dynamic Play Adjustment).

Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral

prodigioso.



Sonido y efectos resca-

Dinosaurios Digitalizados.

códigos secretos.

tados directamente del film. Descubre

Atraviesa pasadizos y usa tus armas

(granadas,

dardos explosivos, descargas

eléctricas...).

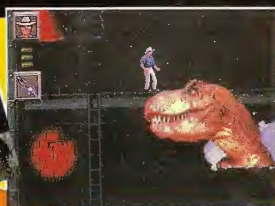
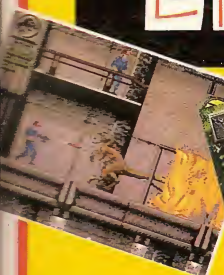
Parque Jurásico de

SEGA. ¡¡Lo más fuerte

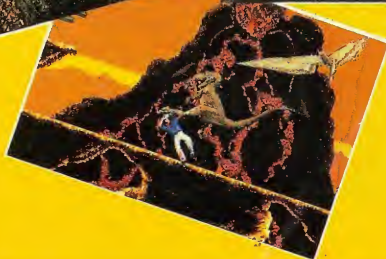
en millones de años!!



# ERES UN MONSTRUO



TAMBIEN DISPONIBLE EN:  
MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.  
PROXIMAMENTE EN MEGA CD.



SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

